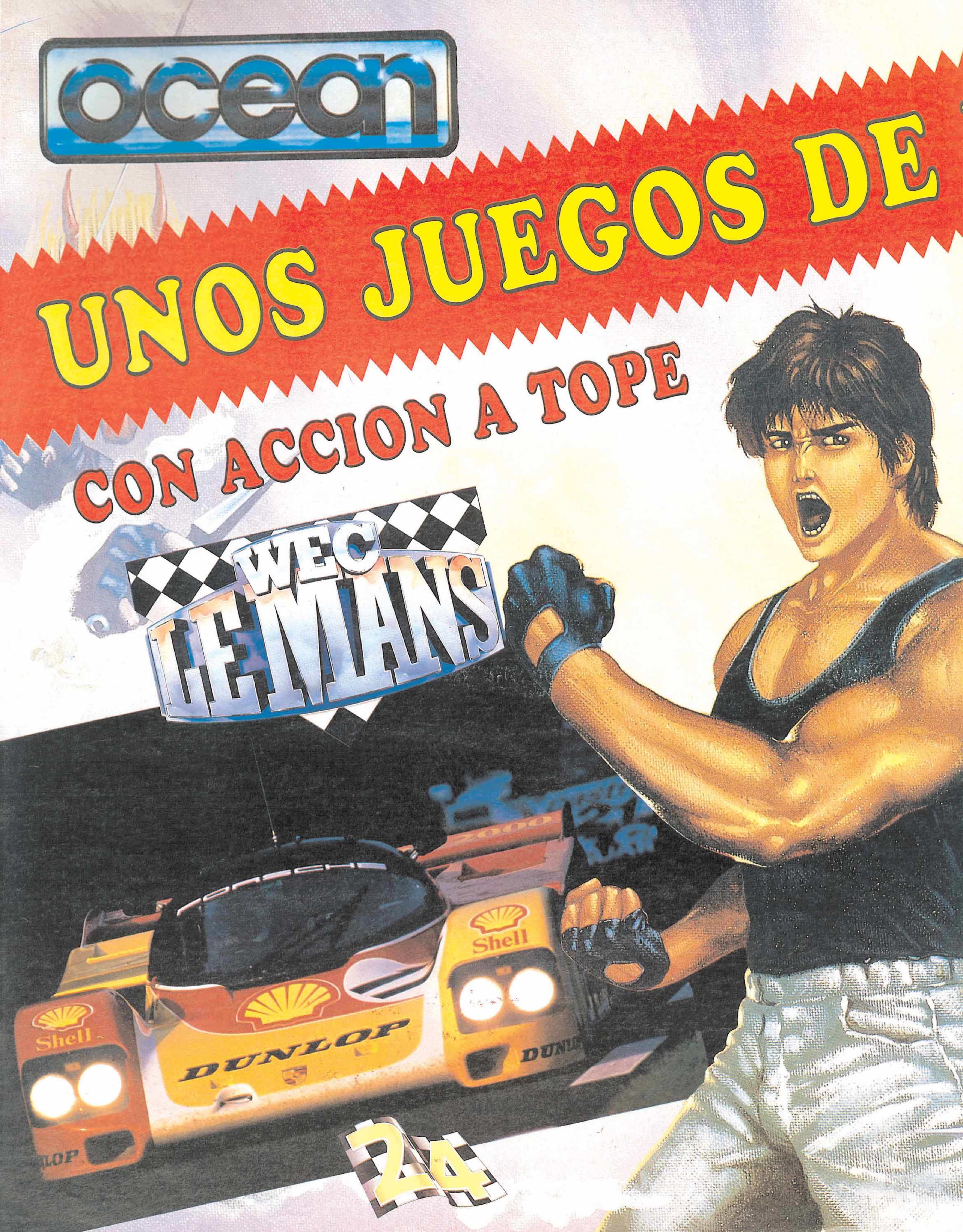


Segunda Época-Número 9
175 ptas.
MICRO Manía
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
THE LAST NINJA 2
Venganza en Nueva York
BATMAN
El legendario héroe del cómic en tu ordenador
¡No hay tregua para el guerrero!
RAMBO III
Participa en nuestro
CONCURSO
y consigue este fantástico KART
Patrocinado por
MEGA GAMES
todo-terreno valorado en
500.000 ptas.


ocean
UNOS JUEGOS DE
CON ACCION A TOPE
WEC
LE MANS
Shell
DUNLOP
24


PELICULA...
OPERATION WOLF
ERBE
ocean
© Taito Corp 1988
ROBOCOP
ERBE
ocean
Robocop TM & © ORION PICTURES CORP.
BATMAN
ERBE
ocean
TM & © DC COMICS INC. 1986
RAMBO III
STALLONE
ERBE
ocean
TM & © 1988 Carolco Pictures Inc.
DRAGONNINJA
ocean
ERBE
© Data East
VICTORY ROAD
ERBE
Imagine the name of the game
© 1985 SNK Electronics Corp.
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
C/ SERRANO, 240 28016 MADRID TELEF. 458 16 58



¡PREPARATE!
¡YA ESTÁN AQUÍ!
NEWS
ALIEN SYNDROME
TERRORPODS
¡LOS VIDEO-JUEGOS
QUE "PARTEN" EN EL MUNDO ENTERO
AHORA EN ESPAÑA!
PSYGNOSIS
PRESENTS
TERRORPODS
DISTRIBUTED BY
MELBOURNE HOUSE
ALIEN SYNDROME
SE DIJO QUE
LA VERSION 8 BITS
SERIA IMPOSIBLE
DE REALIZAR.
¡LO HEMOS CONSEGUIDO!
¡AQUI LA TIENES!
SPECT.,AMSTRAD,CBM 64 (CASSETTE): 875.-
SPECTRUM, AMSTRAD (DISCO): 1.750.-
TU MISION CONSISTIRA EN SALVAR
A LOS PRISIONEROS CAPTURADOS Y
ENCONTRAR LA SALIDA. PERO ¡CUIDADO!...
LAS PUERTAS ESTAN VIGILADAS POR
MONSTRUOS JAMAS IMAGINADOS.
SPECT., AMSTRAD, CBM 64 (CASSETTE): 875.-
SPECTRUM, AMSTRAD (DISCO): 1750.-
ATARI ST, COMMODORE AMIGA: 2.500.-
DRO SOFT
C/.FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS (91) 246 38 02 / 673 90 13



Año V. Segunda Época · Nº 9 · Febrero 1989. 175 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
Juan Ramón León
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
José Luis Jiménez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado
Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
Carretera de Irún, km 12,400
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona
Imprime:
Altamira
Fotocomposición:
Cenit, S.A.
Fotomecánica:
Ibérico
Depósito legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

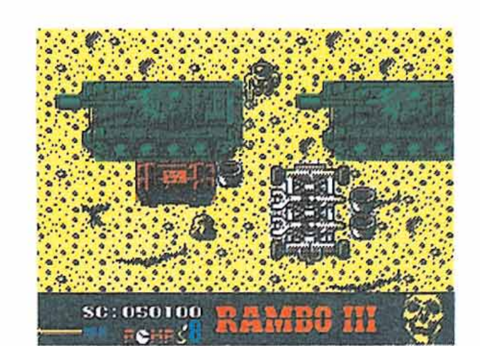


Solicitado control de O.J.D.

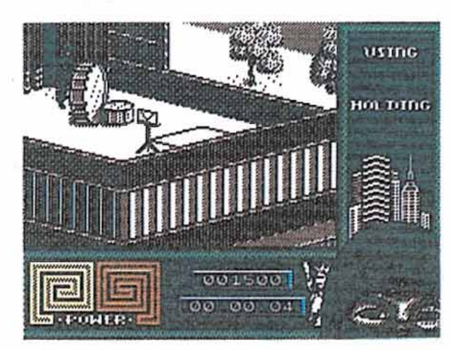
EN ESTE NÚMERO

Rambo, el infatigable héroe de la pantalla, llega a nuestros ordenadores dando vida a un trepidante arcade.

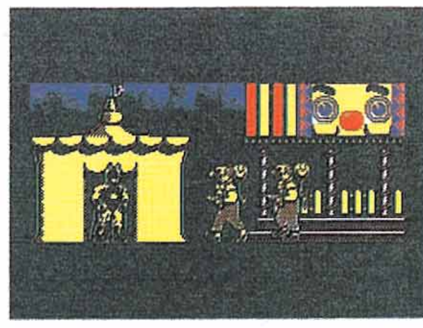




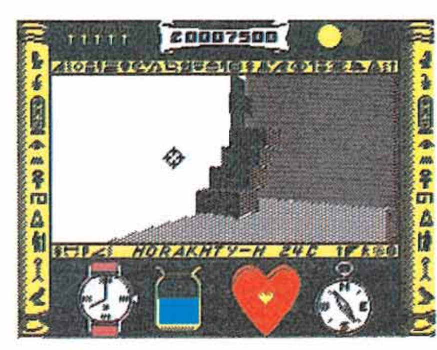
Rambo III.



The Last Ninja 2.



Batman, the caped crussader.



Total Eclipse.



Un mes más acudimos puntualmente a nuestra cita para presentaros todo lo que se cuece en este enrevesado mundillo del software. Tras las agitadas navidades, la calma ha vuelto de nuevo a nuestras pantallas, dejándonos un respiro para afrontar con mayor profundidad algunos temas que en plena fiebre productora de programas se quedaron en el tintero. Dispuestos a resolver todas las dudas y a sacaros definitivamente del atolladero en el que probablemente muchos de vosotros os encontreis, este mes os presentamos las soluciones y los mapas de tres juegos, que las malas lenguas han calificado de imposibles. Pero, no desespereis muy pocos títulos se han resistido al implacable joystick de nuestros expertos y así podreis llegar al final del «Batman the Caped Crussader», «The Last Ninja II», y «Rambo III»; todos ellos englobados dentro de la categoría genérica de videoaventuras con múltiples objetos y acciones a realizar.
Pero no se quedan aquí las novedades que aparecerán en este número; también os presentaremos «Total Eclipse», la nueva producción de «Incentive software» que emplea nuevamente la popular técnica inventada por ellos, conocida como «freescape» y como megajuego «Pac-manía», una nueva y espectacular dimensión del clásico comecocos.
Por supuesto siguen presentes nuestras secciones habituales de crítica y máquinas, y junto a ellas un extenso informe sobre las aventuras conversacionales que nos remonta a los primeros tiempos de un género que cuenta en sus filas con cientos de incondicionales seguidores.
Sólo nos queda recordaros que el fabuloso Kart que aparece en nuestra portada puede ser vuestro si participais en el concurso, siguiendo las bases que figuran en la página 9. ¡Suerte y hasta la próxima!

La Redacción



FLASH

Olimpiadas Galácticas

Si echáis un vistazo a la fotografía que acompaña estas líneas pensaréis sin duda que nos hemos equivocado de juego, ya que lo que en ella aparece tiene un aspecto más cercano al formidable «The Arc of Captain Blood» que a un clásico juego deportivo. Pues no, lo único cierto es que **«Purple Saturn day»** que así se llama el programa de que hablamos y el mencionado «Captain Blood» han sido realizados para Infogrames por la misma compañía, Exxos, y que efectivamente presentan un aspecto muy similar, solo que en esta ocasión en lugar de enfrentarnos con una complicada videoaventura lo que nos encontraremos son unos muy particulares juegos olímpicos galácticos en los que se disputan pruebas tan originales como el salto de tiempo, la lucha telepática o el slalom en la superficie de Saturno. Habrá que ver el resultado definitivo, pero por de pronto originalidad y calidad gráfica no le faltan.





Trío de lujo

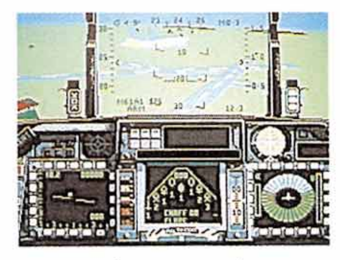
Una de las iniciativas más interesantes de cuantas el mundo de los 16 bits ha suscitado es, sin duda, el acuerdo firmado por Rainbird, Mirrorsoft y Psygnosis para editar sus títulos más clásicos en packs de recopilación. Para tal efecto ha sido creado un nuevo sello bautizado como Triad, del que podemos disfrutar ya de su primer lanzamiento, «Volume 1». Los títulos escogidos para formar parte del pack son auténticamente legendarios: «Starglider», «Defender of the Crown» y «Barbarian» (no confundir con el de Palace).

Una buena iniciativa acompañada además de un excelente y competitivo precio.

Nuevo simulador

El que los simuladores de vuelo sea un género de programas reservado prácticamente a una pequeña minoría de usuarios es algo que a prácticamente nadie cogerá por sorpresa, como tampoco lo hará el hecho de que el número de ellos que anualmente se realiza es cada vez menor y, por si fuera poco, no todos llegan a nuestro país.

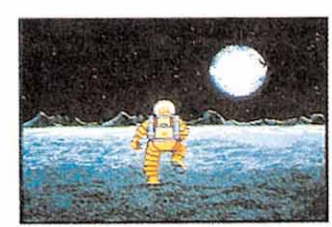
Lo que sí creemos que es realmente sorprendente es el grado de calidad y realismo que están alcanzando algunos de ellos, como el caso que ahora nos ocupa. **«F-16 Combat Pilot»**, creado por Digital Integration, es un simulador excepcional en todos sus aspectos, y, además, ha sido diseñado para satisfacer tanto a los más expertos como a los más novatos en este mundo.



Las primeras versiones en aparecer serán las de Atari St y Pc y compatibles, que serán seguidas con posterioridad por las de Commodore y Amiga.

Un pelirrojo universal

Tintín, el entrañable personaje de Herge, acaba de hacer su debút informático de la mano de Infogrames. **«Tintín en la Luna»**,



que así se llama el programa que la compañía francesa ha realizado inspirándose en el libro del mismo título, es una fascinante aventura con un alto nivel de calidad gráfica, que reproduce perfectamente el ambiente de las mundialmente conocidas historietas en el que desfilarán todos y cada uno de los personajes de la saga «tintinesca», incluido su inseparable Milu.

MEGA JUEGO

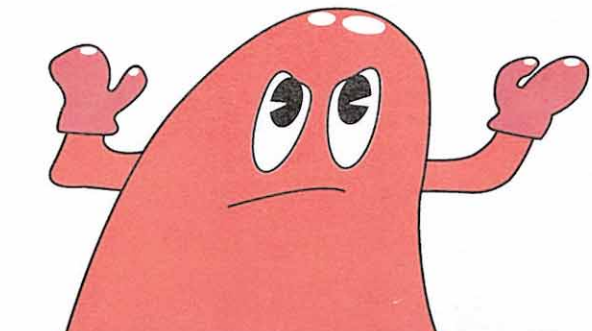
PAC-MANIA

GRANDSLAM

Spectrum, Commodore, Amstrad, MSX. V. Comentada: Spectrum

Uno de los personajes más legendarios dentro de la historia de los vídeo-juegos ha sido sin duda, el tragón Pac-Man; el insaciable devorador de puntos y fantasmas, que desde su aparición hace ya algunos añitos por las salas recreativas consiguiera ganarse miles de admiradores. Si eres uno de ellos estás de enhorabuena, porque Pac ha vuelto... ¡y de qué manera!





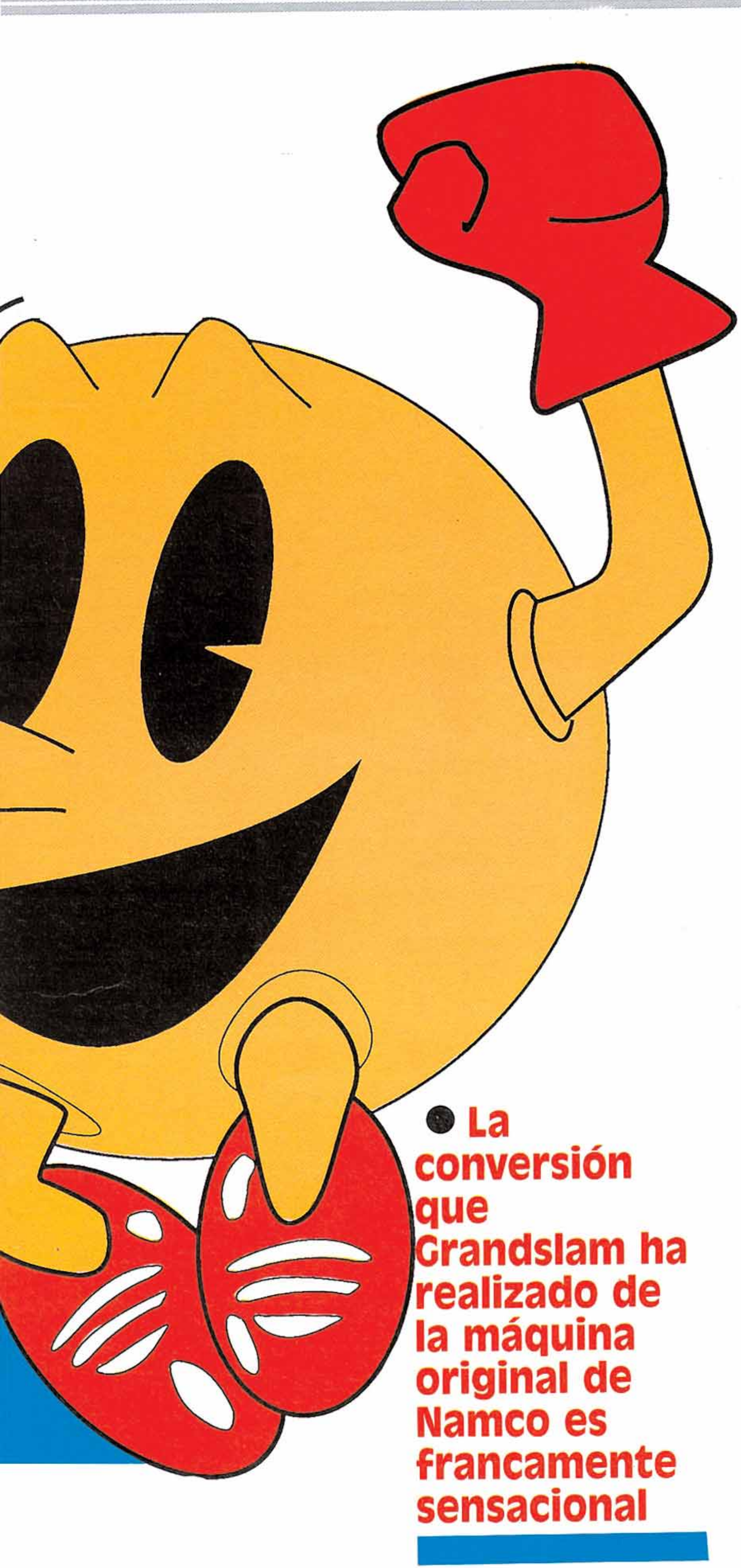
Retorno en 3-D

Pac-manía es la conversión de la máquina recreativa creada por Namco, y que en su día causó una auténtica revolución, ya que dotó al clásico «comecocos» de una espectacularidad y perfección técnica francamente insuperable.

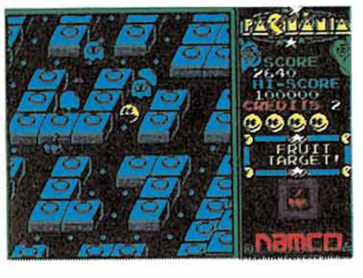
Los dos aspectos más sorprendentes y novedosos de aquélla, que por supuesto han sido respetados en esta conversión, eran por una parte, la configuración tridimensional de los laberintos por los que se desplaza nuestro comecocos, y por otra parte la posibilidad de que éste realice ágiles saltos. Si a esto le añadimos que el juego incluye la nada despreciable cifra de 23 niveles diferentes, y que el nivel de dificultad va incrementándose a medida que vamos completando cada uno de ellos; lo que obtenemos es un clásico arcade de endiablado nivel de adicción, y que aunque parta de una idea tremendamente sencilla y escasamente original, logre lo que en definitiva debe ser el objetivo primordial de cualquier programa que se precie de ser tal: mantenernos pegados a la pantalla, joystick en mano, durante horas y horas, partida tras partida.

El juego

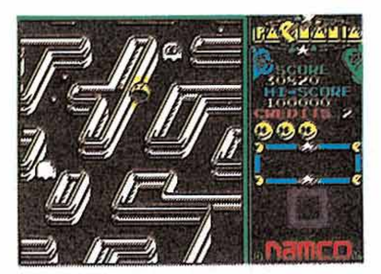
Creemos que a estas alturas prácticamente a nadie le tenemos que explicar cuál es el desarrollo de un clásico comecocos, pero por sí acaso queda algún despistadillo o novato en este mundo, les diremos que nuestro cometido es comernos todos los puntos que se encuentran repartidos por el laberinto por el que nos movemos. Por supuesto, esto no es todo, pues en nuestro camino nos encontraremos con unos molestos fantasmas que nos restarán una vida cada vez que nos cojan; afortunadamente contamos con dos formas diferentes de evitar que esto ocurra —además de movernos con el máximo de rapidez evitando ser acorralados—, en primer lugar existe la posibilidad de saltar por encima de ellos, aunque deberemos tener en cuenta que es posible que mientras nos encontremos en el aire el fantasma que acabamos de «sobrevolar», o algún otro, cambie su dirección de movimiento



● La conversión que Grandslam ha realizado de la máquina original de Namco es francamente sensacional



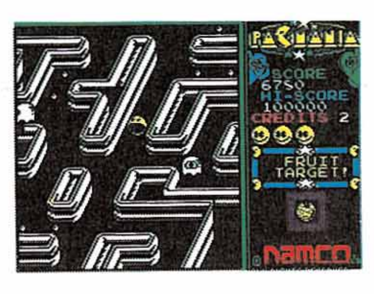
El juego incluye la nada despreciable cifra de 23 niveles.



Una de las innovaciones del juego es la posibilidad de saltar.



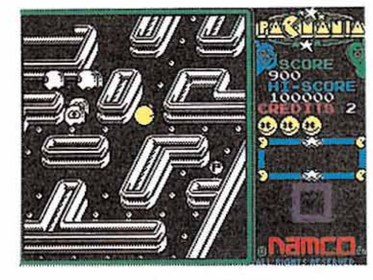
La píldora verde, dota a nuestro protagonista de velocidad extra.



El nivel de dificultad se incrementa a medida que avanzamos.



Los escenarios tridimensionales aumentan la espectacularidad.



Las pildoras especiales permiten a Pac deborar a los fantasmas.

y acabe colocándose justo en nuestro punto de aterrizaje con las trágicas consecuencias que ello acarrea; en segundo lugar, en cada laberinto existen cuatro píldoras especiales que al ser ingeridas por nuestro protagonista, transforman a los fantasmas en seres indefensos que pueden ser fácilmente engullidos por Pac, lo cual, además, nos proporcionará una buena cantidad de puntos.

Objetos especiales

Esporádicamente aparecen en el laberinto —seremos advertidos de ello en nuestro marcador— algunos objetos especiales y de diferente utilidad.

—Píldora verde: al recogerla nuestro comecocos dispondrá durante un tiempo limitado de velocidad extra, lo cual le facilitará notablemente burlar a sus perseguidores.

—Píldora roja: nos concede puntuación doble.

—Frutas: su única utilidad es la de proporcionarnos una cantidad de bonus variable por cada una de ellas.

Consejos

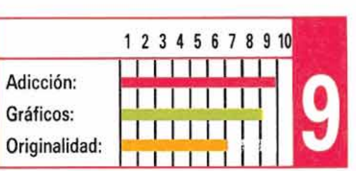
El uso de las cuatro píldoras especiales que permiten a Pac engullir a los fantasmas, debe ser racionalizado y, preferentemente, conviene no utilizarlas salvo en caso de grave peligro para Pac, o cuando tan sólo nos falten por recoger los puntos que se encuentren en las zonas próximas a la localización de las propias píldoras.

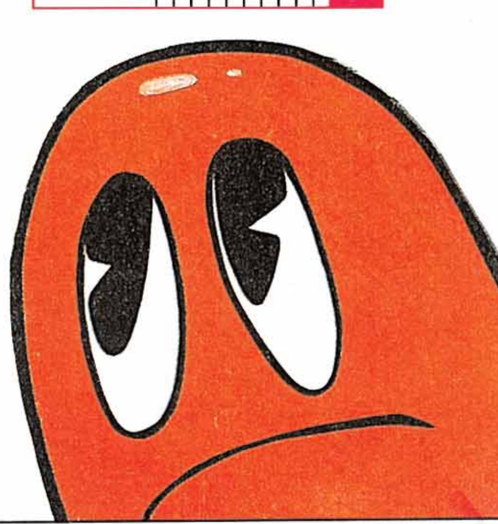
Es decir, en pocas palabras, la mejor forma de desarrollar nuestra misión es comer, nada más empezar el nivel, el máximo de puntos de las zonas centrales, cuidando que ningún fantasma se nos acerque demasiado, para que por último, y cuando ya sólo nos queden los puntos de los extremos, momento en que nuestros perseguidores se hallarán ya seguramente en nuestros talones, hacer uso de las píldoras para recolectar con toda facilidad el resto de los puntos, y de paso algún infortunado fantasma que se interponga en nuestro camino.

Valoración

Como es lógico, y ya hemos comentado, poco se puede decir a favor de la originalidad y calidad de argumento de «Pac-manía», pues procede de una idea tremendamente sencilla que, además, ha sido imitada hasta la saciedad, pero lo que sí es justo reconocer es que la conversión que Grandslam ha realizado de la máquina original es francamente sensacional; con un scroll de pantalla rápido y bueno y con un nivel de calidad prácticamente aceptable dentro de las posibilidades de nuestro ordenador y de las propias limitaciones del juego, ya que los decorados son simples y repetitivos incluso en su versión original.

Sin embargo, y sin ningún género de dudas, el punto más destacable del programa es su elevadísimo grado de adicción y su acertado grado de dificultad que hacen que desde la primera partida jugar con «Pac-Manía» sea una auténtica delicia y —por lo menos nosotros así lo confesamos—, un vicio irreprimible... ■



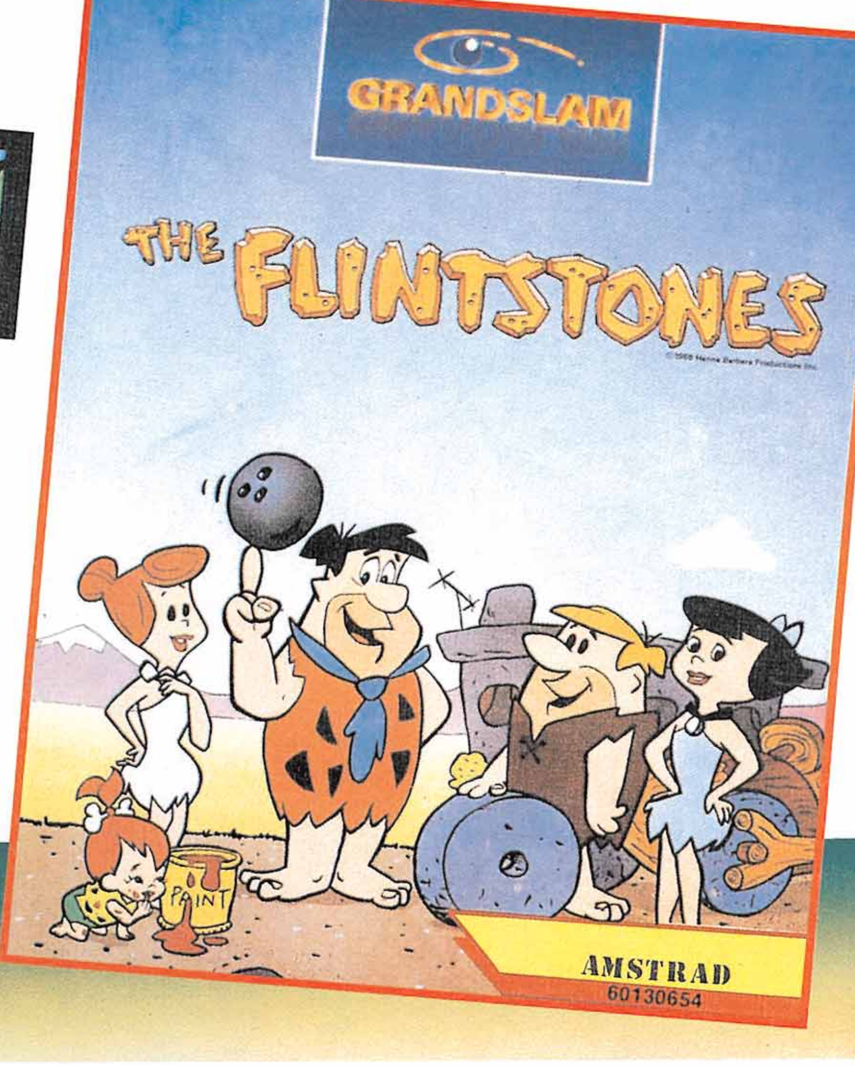


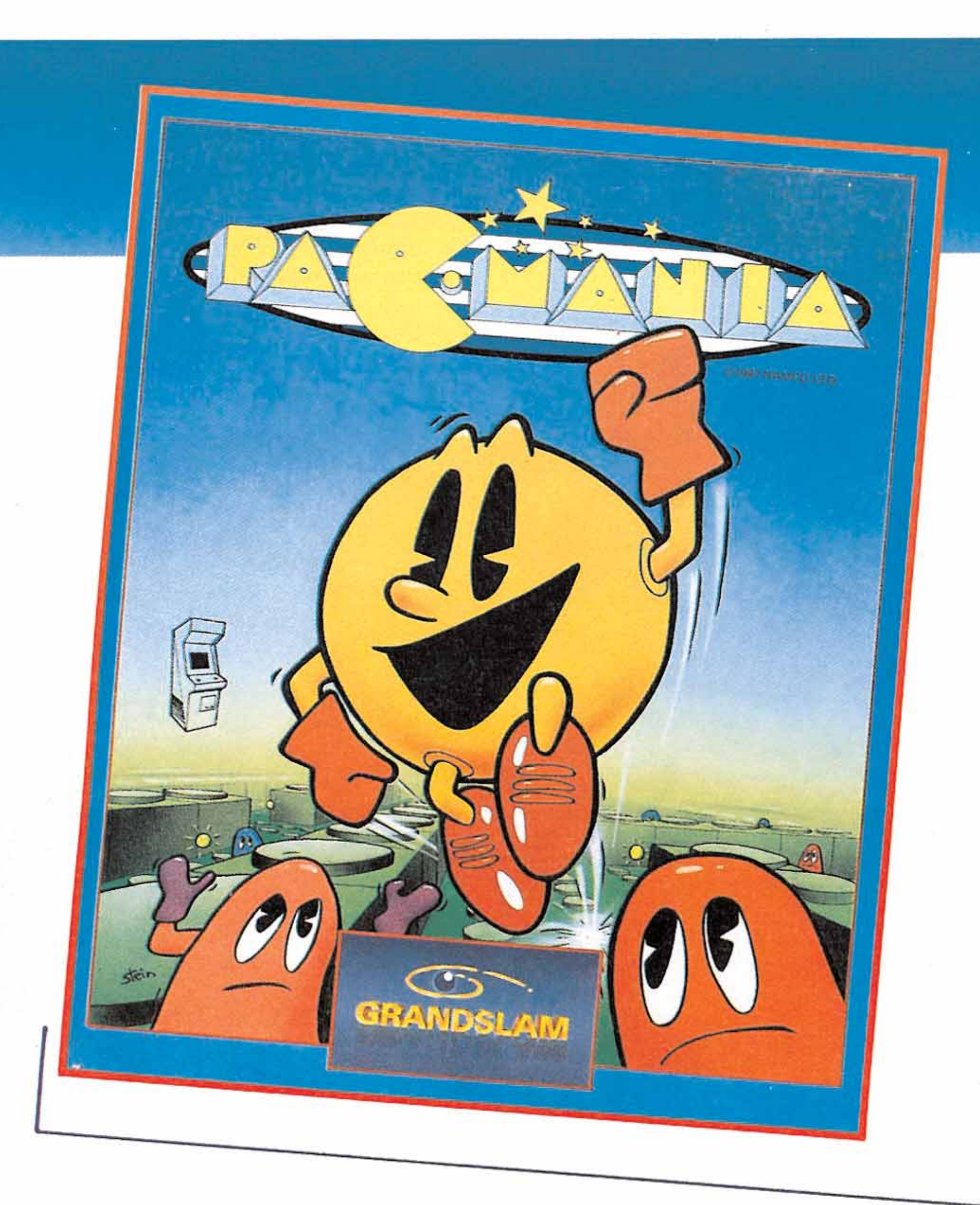


CLASICOS DE LA «PANTALLA»

THE FLINTSTONES










PRESENTADOS POR

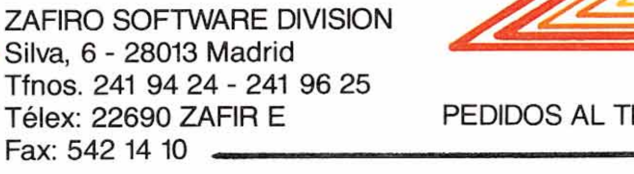




PAC-MANIA

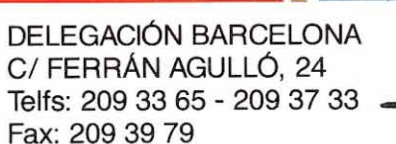






ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79



¡Participa con nosotros en este fantástico viaje y gana más de 500.000 ptas. en premios!





3.º PREMIO

KANGURO Y PANDA
Coches teledirigidos con Radiocontrol
• Amortiguadores hidráulicos
• Motor eléctrico • Servo dirección
• Neumáticos gran diámetro

BASES DEL CONCURSO

¡REALIZA CON NOSOTROS UN FANTÁSTICO VIAJE! PATROCINADO POR MEGAGAMES

Se trata de realizar un viaje partiendo de la ciudad URBANA (que se encuentra en el centro de la TARJETA CONCURSO y, después de recorrer las otras cuatro (ciudad del FRÍO, ciudad del CALOR, ciudad SUBMARINA y ciudad de la SELVA), regresar de nuevo a la ciudad URBANA. Para cubrir cualquier de los itinerarios elegidos harán falta los OBJETOS o medios de TRANSPORTE que están indicados en la TARJETA CONCURSO. En caso de no tenerlos, los OBJETOS pueden ser sustituidos por su valor monetario correspondiente. Cada OBJETO está valorado en 300 CRÉDITOS. Los medios de TRANSPORTE (JEEP, BARCA, CAMIÓN o ELEFANTE) no pueden ser sustituidos por nada.

El objetivo del juego es recortar y pegar sobre el tablero de concurso los elementos necesarios a seleccionar de entre lo que, durante cuatro meses, publicará la revista MICROMANÍA en forma de cupón.

No puede repetirse un trayecto ya realizado, a no ser en sentido contrario. Por ejemplo, si se ha ido de la ciudad de la SELVA a la ciudad del FRIO (utilizando para ello las BOTAS DE NIEVE) no puede volverse a recorrer ese camino a no ser en dirección contraria (es decir, desde la ciudad del FRIO a la ciudad de la SELVA y esta vez utilizando para ello el SALACOT o su equivalente en CRÉDITOS).

ADVERTENCIA

El reglamento del CONCURSO esta inspirado en el del JUEGO del mismo nombre pero no es exactamente igual.

En ningún caso podrán utilizarse elementos del JUEGO (cartas, etc.) para participar en el concurso. En el concurso sólo podrán incluirse los objetos, medios de transporte y billetes que se publicarán en forma de cupon, en el interior de la revista durante los meses de DICIEMBRE, ENERO, FEBRERO y MARZO.

LOS OBJETOS QUE INTERVIENEN EN EL JUEGO SON:
• Cantimplora • Traje veraniego • Botellas de aire • Gafas de buzo • Machete • Abrigo de piel de oso • Botas para nieve • Salacot.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE SON:
• Jeep • Camión • Barca de remos • Elefante.

¡Participa con nosotros en la realización de este fantástico viaje!

El concurso se desarrollará durante los meses de DICIEMBRE, ENERO FEBRERO y MARZO.

Cada mes te proporcionaremos varios elementos con los que podrás reconstruir este fascinante viaje buscando siempre los necesarios en cada trayecto. No olvides que puede haber elementos que no te valgan para nada y que puedes intercambiar con tus amigos.

Si participas enviando tu tarjeta de CONCURSO publicada en el mes de diciembre (no se admitirán fotocopias) debidamente resuelta podrás resultar premiado con uno de los premios que sorteamos ante notario entre los acertantes.

PREMIOS

1.º PREMIO: **UN KART.**
2.º PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**
3.º PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**

Estos premios recaerán, por sorteo ante notario, en tres de los concursantes que hayan completado correctamente el viaje, siguiendo el orden de extracción de los sobres (primer, segundo y tercer premio respectivamente).

Una vez hayas completado el viaje (no importa el orden elegido) explica en el espacio que hay reservado para ello el ITINERARIO que has realizado. Recorta las piezas adecuadas de los cupones y pégalas en los lugares que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar la tarjeta-CONCURSO rellena con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 31 de MARZO de 1989 (se considerará la fecha del matasellos), a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.
MICROMANÍA
APARTADO DE CORREOS 328
ALCOBENDAS. 28100 MADRID

IMPORTANTE:

No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra **«VIAJE A LO DESCONOCIDO»**. Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

HOBBY PRESS, S.A. no se responsabiliza de ninguna reclamación de cartas que no hayan sido entregadas por el servicio de correos o que lo sean con retraso.

El resultado de este sorteo se publicará en las páginas de la revista.

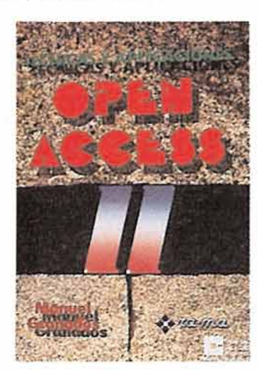
Cualquier reclamación por aspectos no contemplados en estas bases o por la correcta interpretación de las mismas, será resuelta inapelablemente por el criterio del Notario que dará fe de la realización del sorteo.

¡¡SUERTE!!

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

OPEN ACCESS II. TÉCNICAS Y APLICACIONES



219 págs. 1.950 ptas.

Uno de los paquetes más difundidos y fáciles de usar así como potente a la hora de trabajar es la herramienta que nos presenta este libro marcadamente didáctico.

Al ser éste tremendamente amplio, el texto trata de comprimir sus enseñanzas para poder abarcarlo en su totalidad, y facilitar así su entendimiento. Incluye útiles ejemplos que pueden servirnos incluso para crear nuestras propias aplicaciones.

Manuel Granados ***

RA-MA | NIVEL «C»

SISTEMAS OPERATIVOS

IBM-PC más MS DOS



167 págs. 1.200 ptas.

Este texto nos acerca a un mundo no tan ameno como el de los programas de aplicación, pero no deja de ser una buena compra para todo aquél que desee introducirse en la Informática semiprofesional, para conocer así el verdadero funcionamiento del ordenador bajo un entorno MS-DOS.

El libro está lo suficientemente detallado como para aclarar todo tipo de conceptos y enseña de paso algún que otro truco de apreciable utilidad.

En definitiva, la obra resultará interesante para aquellas personas que deseen llegar hasta el fondo de uno de los sistemas operativos más potentes y difundidos de la actualidad.

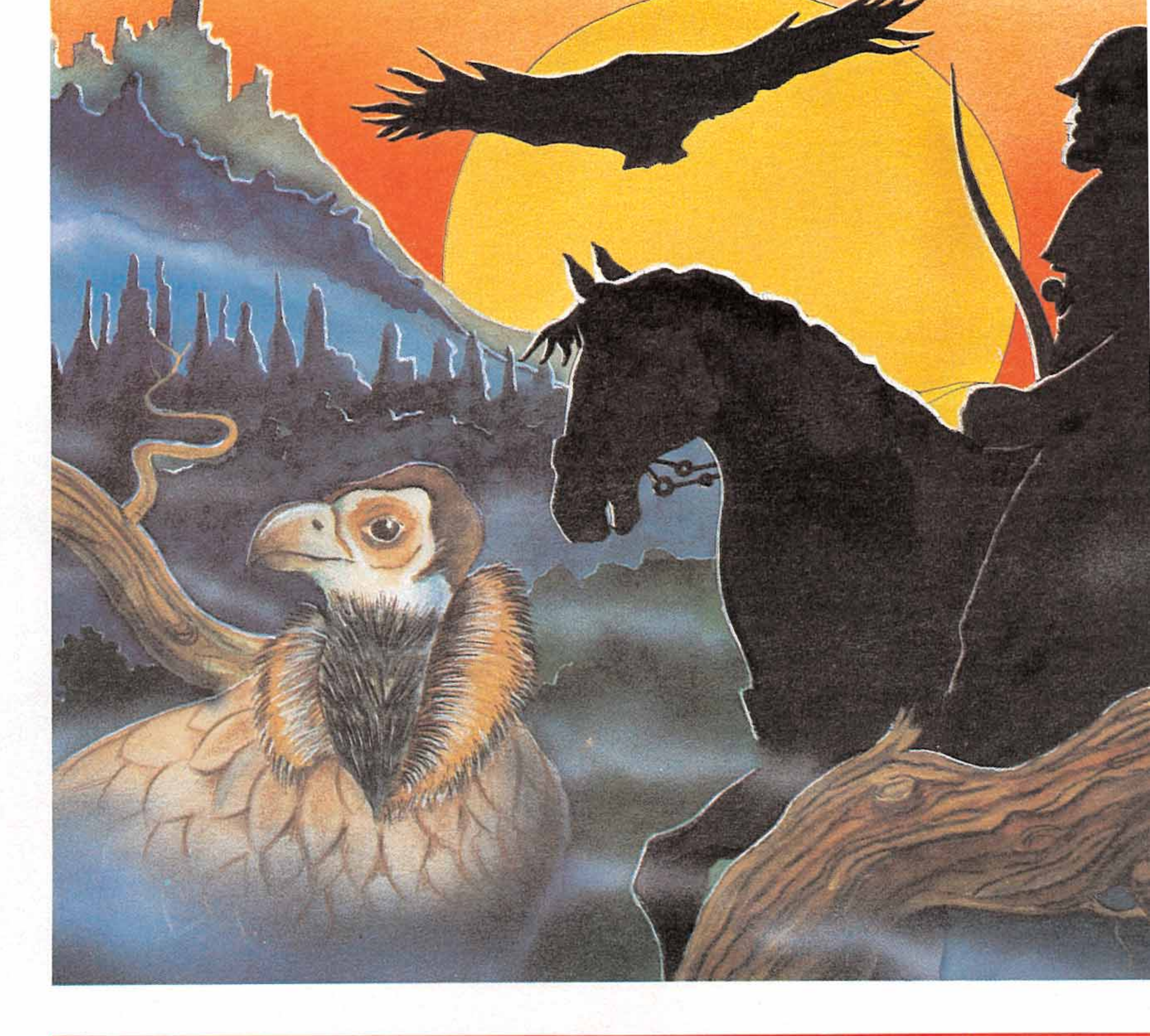
J. López Fernández ***

Paraninfo | NIVEL «C»

• PÉSIMO ** FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO — NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS

Informe

AVENTURAS C



Hoy pasamos revista a un género que lucha por abrirse paso y ganar el reconocimiento que ha demostrado merecerse sobradamente. Las aventuras conversacionales han sido para muchos el descubrimiento de un mundo ignorado que les ha deparado las mejores horas frente a su ordenador, las más largas noches en blanco en busca de una solución a esa situación comprometida, los momentos de más intensa satisfacción cuando las barreras van cayendo vencidas por el ingenio.

Despacio y con bue

Las aventuras de texto han sido y siguen siendo un género fascinante e injustamente olvidado. Un tipo de programas que han despertado desde su lejano nacimiento desenfrenadas pasiones pero también recelos derivados de la falta de conocimiento sobre el tema. Son otra forma de vivir la adicción, otra forma de dejarse los ojos pegados al monitor, con la salvedad de que en esta ocasión deberemos poner a prueba, no nuestros reflejos sino, ante todo, la inteligencia y capacidades deductivas. En cada aventura conversacional tú eres el héroe de historias reales o fantásticas, en las que se crea una especial atmósfera que te impulsa a jugar como si estuvieras viviendo el fascinante mundo en el que, súbitamente, te has visto inmerso como por arte de magia.

Las aventuras han sido siempre las grandes desconocidas para los aficionados españoles, al contrario de lo qué ocurre en Inglaterra donde este tipo de juegos arrastran a miles de entusiastas aventureros. Tal vez el famoso temperamento latino del que se hace gala en nuestro país y esa innegable predisposición a la violencia que se respira entre los jóvenes españoles han sido factores determinantes para hacer que nuestro público se decante mayoritariamente por los arcades de acción, juegos en los que la habilidad y la rapidez de reflejos son las únicas armas a la hora de sentarnos frente al ordenador.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las aventuras fueron los primeros juegos llevados al ordenador, en una época en la que las capacidades gráficas de las mejores máquinas apenas podrían competir con nuestros pequeños microordenadores. Básicamente podemos describir a una aventura conversacional como un juego en el que el jugador introduce sus órdenes tecleándolas como si estuviera ante una máquina de escribir. El ordenador analiza las palabras introducidas, comprueba su sintaxis y las ejecuta si es posible, realizándose los cambios pertinentes en el entorno en función de dichas órdenes. En algunas aventuras las órdenes se introducen mediante iconos que contienen las

ONVERSACIONALES





● Terminar una aventura puede ser cosa de varios días, incluso semanas.

● Los aventureros más o menos experimentados saben que la única forma de orientarse es ir realizando un mapa a medida que se avanza.

opciones más utilizadas, pero la facilidad de manejo derivada no puede compensar en absoluto la pérdida de libertad que supone dicho sistema, el cual suele limitar drásticamente el vocabulario disponible.

En la mayoría de las aventuras la acción transcurre como si el jugador estuviera viviendo el papel del protagonista y con las órdenes introducidas desde el teclado se pretende comunicar las decisiones que el jugador desea tomar en el transcurso de la historia. El ordenador actúa por tanto como una especie de árbitro que analiza tus órdenes y las ejecuta, pero en todo momento la responsabilidad de tus movimientos y decisiones es exclusivamente tuya. Lo único que debes intentar es escoger adecuadamente las palabras para comunicar tus deseos al ordenador de la forma más clara y sencilla posible, y por supuesto que tus decisiones tengan un sentido coherente siempre destinado a avanzar en tus pesquisas.

Es sobre todo en cuanto al argumento donde las aventuras de texto demuestran su inagotable capacidad de exprimir la imaginación de sus creadores. Por norma general en todas las aventuras nos enfrentamos a un objetivo básico que guía nuestros pasos en todo momento, pero a lo largo de nuestro camino nos tropezaremos a buen seguro con una gran cantidad de problemas intermedios donde poner a prueba nuestra sagacidad. Estas pruebas o *puzzles* son los elementos fundamentales de toda aventura de calidad. Sería muy aburrido que una aventura se redujera a un cómodo y placentero paseo hasta nuestro objetivo, por lo que los juegos de este tipo suelen plantear problemas de diversa índole que se convierten en obstáculos hacia el objetivo final. Para resolver estos problemas habrá que analizar fríamente la situación y utilizar correctamente los objetos que poseemos o recurrir a otros personajes para que nos ayuden. En una buena aventura todas las situaciones problemáticas deben ser planteadas con lógica para permitir que el jugador las resuelva por sus propios medios, apoyándose en las pistas que ha ido obteniendo a lo largo del camino.

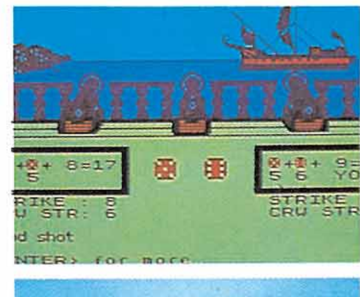
ELEMENTOS DE LAS AVENTURAS

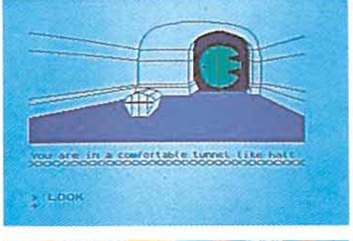
Del mismo modo que el jugador introduce sus órdenes por medio de palabras, el ordenador describe las situaciones que vamos viviendo por medio de textos que pueden incluir detalles como las conexiones de una determinada zona o los objetos y personajes que se encuentran en la misma. Cada escritor refleja su propio estilo en las descripciones, dejando volar su imaginación y su calidad literaria para crear páginas que muchas veces pueden estar ambientadas como una verdadera novela.

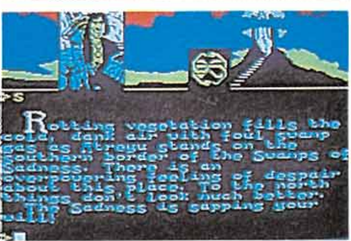
Los gráficos son siempre un punto de controversia. Hoy en día parece haberse alcanzado un convenio por el cual una aventura sin gráficos es difícilmente vendible, pero los puristas agradecen sin duda esas aventuras en las que la memoria liberada por la ausencia de gráficos puede utilizarse para enriquecer las descripciones y aumentar la complejidad del argumento. En cualquier caso los gráficos suelen ser accesorios que no siempre aportan información imprescindible al jugador.

Los objetos cobran una importancia vital en el desarrollo de una aventura. El jugador puede cogerlos, dejarlos, examinarlos para obtener información adicional sobre ellos y utilizarlos para resolver situaciones conflictivas. La utilidad de un objeto debe depender de sus propias características y del lugar en el que pretendemos usarlo, por lo que nuestra labor consiste en deducir la forma de superar determinada dificultad con los elementos disponibles. En las aventuras de calidad el protagonista no está solo, sino acompañado de otros personajes secundarios que, en las aventuras más sofisticadas, son dotados de personalidad propia y actúan independientemente. En cualquier caso será necesario investigar cuidadosamente las intenciones y movimientos de estos personajes que, como en la vida real, pueden a veces ser persuadidos para ganar su amistad o bien mostrarse como fieros enemigos.

LAS MEJORES AVENTURAS INGLESAS

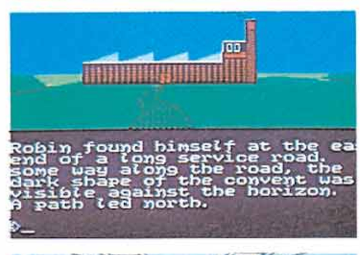


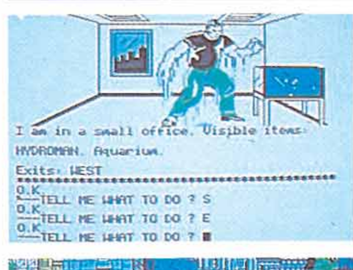














De arriba hacia abajo.—Seas of Blood. The Hobbit. The Neverendig Story. Robin of Sherwood. Gremlins. Robin of Sherlock. Hulk. Hunback the adventure.

AVENTURAS EN INGLÉS

Los ordenadores personales llegaron a España con un ligero retraso sobre el resto de Europa. La fiebre de las aventuras, paralela a la popularización de los micros, ya había comenzado en Inglaterra cuando los primeros ordenadores personales llegaron a nuestro país. Sin darse cuenta del inmenso mercado potencial que podría haberse abierto, las distribuidoras españolas ignoraron casi sistemáticamente este tipo de programas.

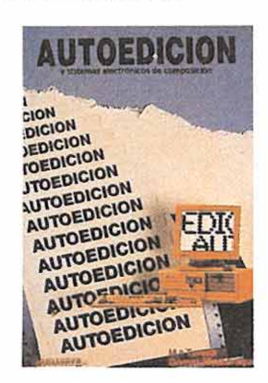
Las primeras adaptaciones para microordenadores vienen de la mano de la prestigiosa compañía Level 9. Tras lanzar su propia versión de la famosa *Aventura Original* deciden que dicho programa sea el primero de una trilogía que se completa con *Adventure quest* y *Dungeon adventure*. Estas aventuras son solamente de texto, por lo que la incorporación de los gráficos llega con su siguiente trilogía y a su vez la más famosa, denominada genéricamente «Silicon Dreams» y que está compuesta por *Snowball, Return to Eden* y *Worm in paradise*. El particular estilo de esta compañía y la densidad de los argumentos han conseguido que todos sus programas se conviertan en verdaderas garantías para el aventurero clásico que prefiere una presentación sobria con una historia de calidad, a un producto que se quede sólo en la apariencia.

El primer clásico con una importante repercusión en España fue *The Hobbit*, basado en la novela del mismo título de Tolkien y creado por Melbourne House. Hoy en día sigue siendo un programa válido que en muchos aspectos, sobre todo en cuanto a vocabulario, tiene mucho que enseñar a las aventuras que se hacen en la actualidad. Sus excelentes características le convirtieron en un clásico que es recordado con cariño por todos los aficionados y provocó la aparición de una interminable secuela de aventuras paralelas, generalmente parodias, que se ampararon en su merecida popularidad. Incorporaba unos gráficos relativamente sencillos que se volcaban en pantalla me-

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

AUTOEDICIÓN



231 págs. 1.500 ptas.

Sin duda la autoedición es uno de los temas de más actualidad dentro del mundo de la Informática. Este texto está desarrollado de cara a acercarnos de forma global a los sistemas electrónicos de composición, y en él se nos detallan todo tipo de ejemplos donde se nos desvelan los entresijos del mundo de la autoedición.

Incluye seis útiles apéndices donde se pueden encontrar nombrados diferentes elementos de software y hardware que pueden resultar de utilidad, así como las direcciones en que es posible conseguirlos.

M. Teresa Gómez Mascaraque ***

Paraninfo | NIVEL «C»

DIVULGACIÓN

DEL BIT A LA TELEMÁTICA



377 págs. 1.600 ptas.

Si deseamos encontrar un libro divulgativo sobre el mundo de la Informática, éste es el idóneo; didáctico, y sobre todo muy claro para todos aquellos totalmente desconocedores de la materia.

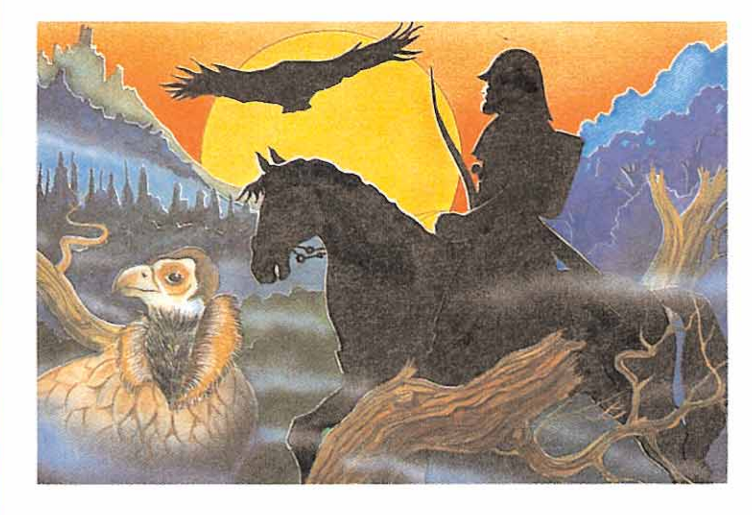
El texto intenta llenar el vacío existente en este campo mediante una introducción que abarca desde los inicios de esta ciencia hasta sus últimos avances. También reflexiona acerca de su posible futuro, hoy en día algo prácticamente inimaginable, pero a buen seguro altamente prometedor.

Luis Arroyo **


Alhambra | NIVEL «I»

• PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS

Informe



AVENTURAS CONVERSACIONALES

diante técnicas de fill, utilizada sobre todo para reducir la cantidad de memoria destinada a gráficos. Este programa contiene todos los elementos de una buena aventura: personajes secundarios, gran cantidad de objetos, hermosas descripciones y un excitante objetivo: encontrar el tesoro perdido de la montaña.

Sherlock, también de Melbourne House, es un programa sorprendente, increíblemente difícil y complejo que para muchos es la más completa aventura jamás escrita. Con un vocabulario impresionantemente amplio que acepta frases muy complicadas, el programa muestra un denso entramado de personajes secundarios en el que una decisión puede precipitar los acontecimientos de una forma imprevisible, dando cuerpo a un programa que puede ser diferente cada vez que juegues con él. El nivel de dificultad es enorme y sin duda prohibitivo para el usuario normal de nuestro país.

Adventure international es una de las casas de software con mayor tradición en este terreno, y sus primeras aportaciones dan vida a aventuras basadas en personajes famosos que combinan un vocabulario extenso y una gran sencillez de manejo con unos gráficos sorprendentes para la época. Sus primeros productos son *The Hulk* y *Spiderman*, programas bastante similares que alcanzaron cierta popularidad gracias a la fama de sus héroes protagonistas.

Pero el programa que mayor aceptación tuvo en nuestro país es sin duda *Gremlins*, basado en la película de Spielberg, programa con el que Erbe decide dar un paso adelante en el mundo de las aventuras traduciendo completamente el juego al castellano. Por primera vez una aventura de texto incluye gráficos animados, dando un toque innovador a un programa muy completo que tuvo una rápida aceptación entre los usuarios. Sin embargo el éxito de Gremlins fue pronto olvidado y posteriores lanzamientos volvieron a caer en el error de no ser traducidos. Así por ejemplo se desperdició una gran aventura como *Robin of Sherwood* que, con un nivel de calidad y complejidad mayor aún si cabe, pasó completamente desapercibida.

LA AVENTURA EN ESPAÑA













De arriba hacia abajo.—Cobra's arc. Megacorp. Arquímedes XXI. Don Quijote. La Guerra de las Vajillas. Los pájaros de Bagkok.

Dos son los programas con los que Ocean se introduce tímidamente en el mundo de las aventuras mediante sendos juegos divididos en tres fases independientes con unos gráficos muy coloristas pero con un nivel de dificultad muy inferior a los juegos hasta ahora comentados, buscando con tal medida acercarse a los más profanos en la materia. *The neverending story* y *Hunchback, the adventure* son dos programas muy similares con un estilo muy particular, juegos sencillos y fluidos que pueden ser sin duda elementos ideales para aquellos que deseen introducirse en el mundo de las aventuras.

Adventure International no descansa y produce nuevos juegos como *Seas of blood* o *Kayleth* que, desapercibidos en España, fueron debidamente reconocidos en su lugar de origen. No podemos olvidar la única incursión de Mikro-Gen en este difícil campo, *The witch's cauldron*, y el lanzamiento del *Ashkeron* de Mirrorsoft con sus innovadoras técnicas de movimiento.

No podemos olvidar tampoco la aparición de programas que se basan en el humor y la parodia, como pueden ser *Robin of Sherlock* de Silver soft o *Bored of the rings*, una divertida broma sobre «El señor de los anillos». Mucho más serio y terorrífico es el lanzamiento de *Drácula*, de CRL, una fascinante aventura sin apenas gráficos que fue dividida en tres partes y cuenta con el detalle histórico de haber sido censurada en Gran Bretaña por incluir descripciones que, a juicio de los censores, eran demasiado reales y violentas. Otras aventuras de esta misma compañía son *The very big cave adventure*, *Urbanpstart* y *Boggit* una nueva parodia sobre el primer éxito de Melbourne House.

La sublimación de los gráficos viene de la mano de Magnetic Scrolls con sendos programas que son ya clásicos del género tras el reconocimiento que les supuso ser aclamadas como las mejores aventuras de los años 1986 y 87. Estamos hablando de *The Pawn* y *Guild of thieves*, cuyos fantásticos gráficos son verdaderas obras de arte sobre todo en la versión de Atari ST, sin que ello desmerezca además la calidad y la complejidad de las historias que desarrollan.

AVENTURAS EN ESPAÑOL

La producción extranjera de aventuras se vio frenada desde un primer momento por la barrera del idioma. Estaba claro que para que una aventura tuviera éxito en España tendría aue estar escrita en castellano, y ante la casi total ausencia de traducciones de programas ingleses la única solución era recurrir a la producción propia. Pero España ha carecido casi siempre de tradición aventurera, y solamente los grandes esfuerzos que se están realizando actualmente parecen haber despertado a los escritores españoles.

Todas las aventuras aparecidas hasta la fecha se caracterizan por la importancia de los gráficos y la gran sencillez de los desarrollos y argumentos. En particular *Yength*, la primera aventura española lanzada por Dinamic, es un juego francamente sencillo que no ofrece resistencia alguna a un usuario medianamente experimentado. *Cobra's arc* es si cabe aún, más sencilla, basando su interés en la utilización de un cómodo sistema de iconos que, simplificando al máximo las opciones disponibles, pretendía atraer a los no iniciados. *Arquímedes XXI* sigue una línea similar, esta vez a bordo de escenarios intergalácticos.

Sin embargo la revolución llega con la decisión por parte de Dinamic de crear un sello independiente encargado del desarrollo y promoción de aventuras denominado AD. Y el primer producto lanzado bajo este nuevo sello, *Don Quijote*, se convierte en un sorprendente éxito de ventas gracias a una calidad notablemente superior a lo realizado hasta entonces, demostrando que el futuro de la aventura en nuestro país no era tan negro como podría parecer. A continuación aparecen dos títulos más *Megacorp* y *La guerra de las vajillas*, para llegar al que es hasta el momento el último título de la serie, *Carvalho* (Los pájaros de Bangkok) con el que se emplea un nuevo formato que incluye presentación de lujo con póster y cuadernillo de instrucciones.

Es ahora momento de reflexión. El nuevo sello se independiza de Dinamic y surge Aventuras AD, que aglutina a los mejores escritores, grafistas y programadores con un nuevo reto, crear aventuras de extraordinaria calidad mediante un nuevo parse (creador de aventuras) que permitirá la producción simultánea de un juego para todos los ordenadores, tanto de 8 como de 16 bits. El éxito de esta iniciativa depende de todos vosotros, de los usuarios de ordenadores que aún no os habéis dejado arrastrar por el mágico influjo de la aventura y que tal vez encontréis en este nuevo mundo un nuevo camino en el que dar rienda suelta a vuestra tempestuosa imaginación. ■



¡¡Es evidente!!
Lo ha dicho...
CRASH
ZX SPECTRUM
Presentation 83%
Graphics 87%
Sound 78%
Playability 87%
Addictive qualities 85%
OVERALL 88%
MICRO Manía
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8
ZAP!
C64 AMIGA
PRESENTATION 80%
GRAPHICS 94%
HOOKABILITY 81%
LASTABILITY 82%
OVERALL 87%
NETHERWORLD
HEWSON
LED STORM
CAPCOM
CRASH
ZX SPECTRUM
OVERALL 93%
COMPUTER GAMES WEEK
OVERALL 85%
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
C/ SERRANO, 240/28016 MADRID
TELEF. 458 16 58



ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

COCONUT



POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

(91) 248 54 81

SPECTRUM

PAK ERBE 88	1.990
AFTER BURNER	1.200
ARTURA	875
ARNHEM	650
ASPAR G.P. MASTER	875
ABRACADABRA	880
ANDY CAPP	875
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA-CIELO	995
ASTRONOMIA-TIERRA	995
ABADIA DEL CRIMEN	875
A.T.F.	1.200
ARKANOID II	875
AMOSTOS PUF	875
ARCTIFOX	875
BIG BOX	1.990
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BATMAN 2	875
BIONIC COMMANDO	875
BLOOD BROTHERS	875
BATTLE OF ENGLAND	875
BEDLAM (128)	875
BUBBLE DOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIP	875
BISMARK	2.200
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
CRAZY CARS	880
CALL ME PSYCO	875
CONFLICT 1	2.200
CONFLICT 2	1.800
COLECCION ULTIMATE	1.995
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CROSSWIZE	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSUSS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CYBERNOID 2	875
CYBERNOID	875
COMBAT SCHOOL	875
DARK FUSION	875
DESOLATOR	750
DARK SPECTRE	1.800
DARK SIDE	875
DALEY THOMSON 88	875
DREAM WARRIOR	875
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUNSTICK)	1.200
EXXPLODING FIST +	875
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	875
FOXX FIGH BACK	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
FRONTIERS	1.200
FURY	875
FRIGHTMARE	1.200
F. MARTIN BASKET	875
FLYING SHARK	1.500
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GUNSHIP	2.200
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA VAJILLAS	875
GUTZ	875
GOTHIK	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GUADALCANAL	880
GOODY	875
GRYZOR	875
HELL FIRE	875
HABILITY	875
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HUNDRA	875
HERCULES	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
IMPACT	875
KARNOV	880
LAST NINJA 2	1.450
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVE I LET DIE	1.200
LA CORONA	875
MEGANOVA	875
MAGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MAD MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MADK TWO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MAVY MOVES	875
NICHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
OVERLORD (WAR GAME)	2.400
OTAN ALERTA	650
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
PARIS-DAKAR	875
POST MORTEM	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PROHIBITION	1.200
PHM PEGASUS	875
PEGASUS BRIDGE	2.400
PSYCO SOLDIER	875
PETER BEARDSLEY	1.200
R-TYPE	1.200
RAMBO III	875
ROCKN ROLLER	875

SPECTRUM

RATAS DEL DESIERTO	650
ROBOCOP	875
ROAD BLASTER	875
RENEGADE II	875
RENAUD	1.200
ROADWARS	875
RASTAN	875
RAMPARTS	875
ROLLING THUNDER	875
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO	875
SAVAGE	875
SOLDIER OF FORTUNE	875
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SABRINA	1.200
STRIP POKER II	875
STREET FIGHTER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SKATE CRAZY	875
SORCERER LORD	2.600
SENTINEL	875
SILENT SHADOW	875
SALAMANDER	875
STREET BASKET	875
SIDE ARMS	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
THOR	880
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
TETRIS	875
TRANTOR	875
TOBRUK	2.200
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
THUNDERCATS	875
TAI PAN	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME S.S (128)	875
WINTER OLYMPIAD	875
XOR	875
19	1.200
1943	875
3D GAME MAKER	1.500
4×4 ROAD RACING	875
6 PAK 3	1.200

SPECTRUM +3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	11.900
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ATF	2.250
ATROG	2.750
ARKANOID II/PLATOON	2.250
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BUGGY BOY	2.250
BEYOND ICE PALACE	2.250
CRAZY CARS	2.200
COLECCION DINAMIC 2	2.250
COLECCION ULTIMATE	3.200
CARVALHO	1.750
COLOSSUS CHESS 4	2.800
CALIFORNIA GAMES	2.500
DARK SIDE	1.950
E. BUTRAGUEÑO	1.900
FRONTIERS	2.750
FRIGHTMARE	2.750
F. MARTIN BASKET	1.750
GUNSHIP	3.200
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GUERRA VAJILLAS	1.750
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA/TURGO GIRL	2.250
MUTAN ZONE	2.250
MORTADELO Y FILEMON	1.750
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MEGANOVA/CAP. SEVILLA	2.250
OVERLANDER	2.250
PAK ERBE 875875	3.200
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PHANTIS/FREDDY H	2.250
PROHIBITION	2.750
RENEGADE 2/RENEGADE	2.250
SOL NEGRO	2.250
SILENT SHADOW/MAD MIX G	2.250
TERRAMEX	2.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRANSFER + 3	2.500
TIME OUT	1.750
TURBO BIRL	1.750
VENOM/NORTH STAR	2.250
3D GAME MAKER	2.250
19	2.250
JOYSTICK KONIX +2+3	2.800
JOYSTICK ZERO-ZERO +2+3	1.800
GUN STICK	6.900

MATERIAL SPECTRUM

KEMPSTON MHT	2.200
KEMPSTON K DANNER	1.800
MULTIJOYSTICK	3.800
PHOENIX III-3	6.500
INTERFACE CENTRONICS	9.500
RATON KEMPSTON	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.800
CABLE CASETE +3	1.200
CABLE JOYSTICK +2+3	1.200
CABLE ANTENA	600
GUN STICK	6.900

AMSTRAD

PAK ERBE 875875	1.990
ASPAR G.P. MASTER	875
ATF	1.200
ARTURA	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
AKTERBATUVE W. GANES	875
ARCTIFOX	875
AFTER BURNER	1.200
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
ANDY CAPP	875
BIG BOX	1.990
BATMAN 2	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BUGGY BOY	875
BEYOND ICE PALACE	875
BATTLE SHIPS	875
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
CAPITAN SEVILLA	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CYBERNOID 2	875
COLOSSUS CHESS 4	1.400
CARVALHO	875
CRAZY CARS	880
CAD 3D	2.300
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
DARK FUSION	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
DREAM WARRIORS	875
DESOLATOR	750
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUN STICK)	1.200
EL PODER OSCURO	875
EXITOS PROEIN 2	1.450
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FERNANDEZ MUST DIE	875
F. MARTIN BASKET	875
FURY	875
FLYING SHARK	1.500
GUNSHIP	3.200
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GEE BEE AIR RALLY	880
GUERRA VAJILLAS	880
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	880
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
HUMPHREY	875
HERCULES	875
HMS COBRA	2.000
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVE I LEP DIE	1.200
LAST NINJA 2	1.450
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MICKEY MOUSE	875
MAD MIX GAME	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MIKE GUNNER (GUN STICK	1.200
NAVI MOVES	875
NICHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
OPEN GOLF	875
PARIS DAKAR	875
PUNK STAR	875
PETER BEADSLEY	1.200
PAK OF ACES	875
PIMBALL	875
PROHIBITION	1.200
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
QUAD	995
¿QUE? JUEGO PREGUNTAS	1.595
R-TYPE	1.200
ROBOCOP	875
RAMBO	875
ROAD BLASTER	875
ROCK'N ROLLER	875
RENEGADE 2	875
RACE A. TIME	875
RYGAR	875
RAMPARTS	875
RENAUD	1.200
RED OCTOBER	875
SAVAGE	1.200
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SOL NEGRO	875
STRIP POKER II	875
STREET FIGHTER	875
SUPER SKY	880
SPACE RACER	995
SAMURAI WARRIORS	875
SALAMANDER	875
SKATE CRAZY	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHAHDOW	875
STREET BASKET	875
SENTINEL	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875

AMSTRAD

TRIPLE COMMANDO	875
TETRIS	875
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THHEATRE EUROPE	1.200
TOUR DE FORCE	875
THUNDERCATS	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WHERE TIME S.S.	875
WELLS I FARGO	875
WESTERN GAMES	875
XOR	875
1943	875
4×4 ROAD RACING	875
6 PAR 3	1.200
500 CC G. PRIX	995
720.°	875

AMSTRAD DISCO

ADVANCED ART STUDIO	8.400
ART STUDIO	5.500
ASPAR G.P. MSTER	1.750
ASTRONOMIA	2.950
ABRACADABRA	2.200
ASTERIX	2.450
ATF	2.750
ATROG	2.500
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
BIG BOX	2.950
BUGGY BOY	2.250
BLACK BEARD/MAD MIX G	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
CAPITAN SEVILLA	1.750
CYBERNOID II/THUNDERBLADE	2.250
COLECCION DINAMIC 2	2.250
CRAZY CARS	2.200
COLUSSUS CHESS 4	2.800
CAD 3D	5.500
CARVALHO	1.750
DARK SIDE	1.950
DESPERADO/SURVIVOR	2.250
E.BUTRAGUEÑO	2.250
EXITOS PROEIN 2	2.495
F. MARTIN BASKET	1.750
FLYING SHARK	2.500
GUNSHIP	4.300
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GARFIELD	1.750
GUADALCANAL/H. IRONTIER	2.200
GOODY/LAST MISSION	2.250
GAUNTLET II/720.°	2.750
HMS COBRA	3.500
INDIANA J./RYGAR	2.250
LAST NINJA 2	2.400
LIVE I LET DIE	2.250
MATCH DAY 2/PH. CLUB;	2.250
MORTADELO/P. PANTHER	2.250
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
OVERLANDER	2.250
OUT RUN	2.250
OPEN GOLF	2.250
PETER BEARDSLEY	2.750
PROHIBITION	2.750
PIMBALL	2.250
PUB GAMES	1.750
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PHM PEGASUS	1.750
PHANTIS/FREDDY H	2.250
¿QUE? JUEGO DE PREGUNTAS	2.950
R-TYPE	2.200
RED OCTOBER	2.750
RENEGADE/WIZBALL	2.250
RENAUD	2.750
REX HARD	2.250
SAVAGE	2.250
SOL NEGRO	2.250
S BASKET/IMP. MISSION 2	2.250
TIGER ROAD/1943	2.250
TETRIS	2.250
TERRAMEX	2.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRAP DOOR 2	1.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TURBO GIRL	1.750
XOR	1.750
WIZAR WARZ/CYBERNOID	2.250
WELLS FARGO/ROCKN R	2.250
500 CC G. PRIX	2.200
6 PAK 3	2.950

MATERIAL AMSTRAD

10 DISCOS 3'' MAXELL	4.500
10 DISCOS 5.25'' DC.DD	800
ARCHIVADOR 5.25'' 100 U	2.800
ARCHIVADOR 5.25'' SPACE	4.200
ARCHIVADOR 3'' 50 U	2.800
TAPA TECLADO 6128	2.500
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
ALMOHADILLA RATON	600
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000
SINTETIZADOR VOZ (CPC)	9.400
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12.500
MODULADOR-TV «M-1»	9.800
CONVERTIDOR MONITOR TV	21.900
CINTA IMPRESORA PCW	1.200
CINTA DMP 2999-3000	950
CINTA DMP 4000	1.800
CABLE CASETE 6128	1.200
CABLE 2 JOYSTICK (CPC)	2.200
CABLE PROLONGADOR 464	1.500
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CABLE CENTRONICS	1.600

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

APOLLO 18	5.000
ASTERIX	2.450

PCW 1512 Y COMPATIBLES

AJEDREZ	975
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
ACE OF ACES	1.995
ARKANOID 2	1.995
ASTRONOMIA	2.475
BLUEBERRY	2.450
BOB MORANE (CABALLERO)	975
BOB MORANE (JUNGLA)	975
BOB MORANE (ESPACIO)	975
BOBO	1.650
BUBBLE GHOST	1.650
BIONIC COMMANDO	1.995
BEDLAM	1.995
BALANCE OF POWER	7.800
BRUNO BOXING	1.990
BOB WINNER	2.100
CAPITAN BLOOD	1.990
CITY WAR	975
CHAMONIX CHALLENGE	1.650
CHARLES CHAPLIN	1.995
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHUCK YEAGGER SIM	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CONQUISTAS DE ARMORIK	1.650
CARVALHO	1.900
DAMBUSTERS	1.995
DREAM WARRIORS	1.995
DARK SIDE	2.250
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DARCK CASTLE	2.850
DESICION IN DESERT	5.200
EDEN BLUES	975
ELECTRIC PHONE	975
ELECTRIC DESCK	975
ELECTRIC CALC	975
ELECTRIC MAIL	975
ELECTRIC WRITE	975
F-19 STEALTH FIGHTER	12.000
F-15 STRIKE EAGLE	4.400
FINAL ASSAULT	1.995
FORTRESSE	2.100
FLIGHT SIMULATOR V.3	14.000
GAME OVER	1.900
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	975
GAUNTLET	1.995
GREEN BERET	1.995
GATO	975
BRYZOR	1.995
GUNSHIP	7.400
GOODY	1.990
HMS COBRA	1.995
IZNOGOUD	1.650
IMPOSSIBLE MISSION II	1.995
IKARI WARRIORS	1.990
KING OF CHICAGO	2.850
LUKY LUKE	2.450
L'AFFAIRE	1.650
L.A. CRACKDOWN	1.995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.990
LORD CONQUEST	1.900
MUTAN ZONE	1.900
MASTER TRIVIAL	2.250
MAGAMETROPOLI	1.950
MAD MIX GAME	1.995
MACADAM BUMPER	975
ORMUZ	1.990
PHANTIS	1.900
PARCHIS	1.900
PLATOON	1.995
PHARAON	2.100
PROHIBITION	975
RED OCTOBER	4.000
SOL NEGRO	1.990
SPACCE RACER	2.100
SUBBATTLE SIMULATION	1.995
SIDEWALK	1.650
STARDUST	1.995
SDI	2.850
STREET BASKET	1.995
TRIVIAL PURSUIT	2.750
THREE STOOGES	2.850
TETRIS	1.990
TRANTOR	1.995
TEST DRIVE	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
4×4 ROAD RACING	1.995
JOYSTICK PC + TARJETA	8.500
JOY. ZERO-ZERO 1512-1640	7.900
MODEM INTERNO	18.700

PCW 8256-8512

ARMAGEDDON MAN	3.500
BOB WINNER	2.500
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.500
CATCH 23	3.500
CLOCK CHESS 88	3.800
COLOSSUS CHESS 4	3.800
FORMULA 1	3.800
GOODY	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LIVINGSTONE SUPONGO	3.500
LAST MISSION	3.500
MATCH DAY 2	3.500
SKY WAR	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SNOOKER BILLAR	4.200
TRIVIAL PURSUIR	3.500
TETRIS	3.500
TOMAHAWK	4.200
JOISTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMPSTON	16.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
DATAFAX	9.700

MSX

PAK ERBE 88	1.990
ASPER G.P. MASTER	875

MSX

ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA	1.800
BLACK BEARD	875
BEACH HEAD	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CAPITAN SEVILLA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	1.500
CITY CONECTION	875
DON QUIJOTE	875
D. DAY	875
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXERION	875
GAME OVER	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
MUTAN ZONE	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK	1.200
ORMUZ	875
PARIS-DAKAR	875
ROCKN ROLLER	875
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO	875
SILENT SHADOW	875
STRIP POKER II	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TRANTOR	875
TURBO GIRL	875
TIME CURB	875
WELLS FARGO	875
WORLD GAMES	875
ANDOROGYNUS	4.700C
AMERICAN TRUCK	4.700C
DEEP FOREST	4.700C
F-1 SPIRITS	4.700C
FANTASM SOLDIER	4.700C
GONVELLIUS	4.700C
MAZE OF GALIUS	4.700C
MIRAI	4.700C
NEMESIS 2	4.700C
PENGUIN ADVENTURE	4.700C
SCRAMBLE FORMATION	4.700C
SALAMANDER	4.700C
TRITORN	4.700C
VAXOL	4.700C
GARIVO KING (MSX 2)	4.700C
METAL GEAR (MSX 2)	4.700C
SUPER TRITORN (MSX 2)	4.700C
USAS (MSX 2)	4.700C
VAMPIRE KILLER (MSX 2) (C=CARTUCHO)	4.700C

COMMODORE 64-128

AFTER BURNER	1.200
ALTERNATIVE W. GAMES	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BOB WINNER	995
BATTLE OF ENGLAND	650
BUBBLE BOBBLE	1.500
CAITAN BLOOD	1.200
COLECCION DINAMIC 2	1.200
DALEY THOMSON 88	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FLYING SHARK	1.500
FLIGHT SIM.2 (DISCO)	10.000
G. PRIX 500 CC	995
GUERRILLA WAR	875
OTAN ALERTA	650
PAK ERBE 88	2.495
RAMBO III	875
RED OCTOBER	1.200
SAVAGE	875
SOLDIER OF FORTUNE	875
SDI	1.200
STREET FIGHTER	875
SKATE CRAZY	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TYPHOON	875
THE LAST NINJA 2	1.450
VINDICATOR	875
4×4 ROAD RACING	875
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500

AMIGA

BRATACASS	4.900
CHESSMASTER 2000	2.500
DEEP SPACE	4.900
FERRARI F-1	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FLIGHT SIM. II	9.800
FINAL ASSAULT	1.995
INTERNATIONAL FUTBOL	3.900
MORTADELO Y FILEMON	2.500
PINK PANTHER	2.500
ROCKET RANGER	2.850
RED OCTOBER	3.900
THUNDERBLADE	1.995
SINBAD	2.850
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WESTER GAMES	2.500
4×4 ROAD RACING	1.995
ANIMATE 3D	26.000
DELUX PRINT	5.000
DELUX PAINT 2	13.500
DELUX PAINT 3	13.500
DELUX MUSIC	13.500
SCULPT 3D	17.500
SOUND SCAPE	19.400
SILVER (3D GRAPHICS	25.900
TV SHOW	15.500

CONSOLAS

CONSOLA SEGA

+2 JOYSTIC	
+JUEGO HANG ON	19.900
PISTOLA + JUEGO	13.000
GAFAS 3D + ADAPTDOR	14.000

JUEGOS:

ALIEN SYNDROME	5.600
AFTER BURNED	6.000
ENDURO RACER	5.000
GREAT GOLF	5.000
GREAT FOOTBALL	5.000
KUNG FU KID	5.000
OUT RUN	5.600
POWER STRIKE	5.0
QUARTET	5.000
ROCKY	5.600
SUPER WONDER BOY	5.600
SHANGAI	5.000
SPACE HARRIER	5.600
SECRET COMMANDO	5.000
THE NINJA	5.000
WONDER BOY	5.000
WORLD GRAND PRIX	5.000
WORLD SOCCER	5.000

CONSOLA NINTENDO

+2 JOYSICK	
+SUPER MARIO BROSS	18.500
PISTOLA + JUEGO	11.000

JUEGOS:

CASTELVANIA	6.200
EXCITEBIKE	4.200
GRADIUS	6.200
GOONIES II	6.200
GOLF	4.200
IC CLIMBER	4.200
LEGEND OF ZELDA	7.500
KUNG-FU	4.200
METROID	6.500
PRO WRESTLING	4.200
PRO-AM	4.750
PINBALL	4.200
PUNCH OUT	6.500
RAD RACER	4.750
SOCCER	4.200
TOP GUN	6.200
WRECKING CREW	4.200

CONSOLA ATARI XEz

+JOYSTICK	
+PISTOLA	
+JUEGO	25.000

JUEGOS:

ARFCHON	2.600
BARNYARD YARD BLASTER	2.600
BALLBLAZER	1.700
CAVERNS OF MARS	1.700
FOOTBALL	1.700
FINAL LEGACY	1.700
FOOD FIGHT	2.600
FIGHT NIGHT	2.600
GATO	2.600
HARD BALL	2.600
JOUST	1.700
LODE RUNNER	2.600
MILLIPEDE	1.700
MIDNIGHT MGIC	1.700
MOON PATROL	1.700
NECROMANCER	1.700
ONE ON ONE	2.600
RESCUE ON FRACTALUS	1.700
STAR RAIDERS II	2.600
TENNI	2.600

CONSOLA ATARI 2600

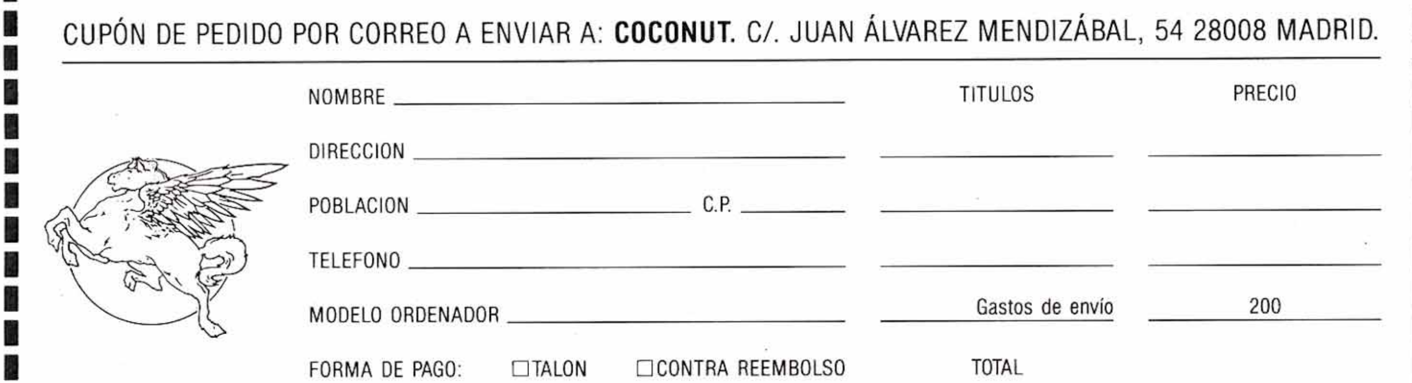
+2 JOYSTICK	
+JUEGO	8.990

JUEGOS:

BATTLE ZONE	1.600
DESERT FALCON	2.500
DFENDER 2	2.500
DIG DUG	2.500
FOOTBALL	1.600
GALAXIAN	1.600
JUNGLE HUNT	1.600
JOUST	1.600
MARIO BROTHERS	1.600
MS. PACMAN	1.600
MILLIPEDE	2.500
PACMAN JUNIOR	1.600
Q BERT	2.500
POLE POSITION	2.500
TENNIS	1.600

JOYSTICK

CHEETAH 125+	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
EXECUTIVE PC 1512-1640	4.000
KONIX AUTOFIRE	2.800
GUN STICK + JUEGO	6.900
MAGNUM	3.200
NAVIGATOR	3.500
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 TURBO	2.800
PRO 9000	3.400
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY 2	3.200
TELEMACH SIMPLE	7.600
TELEMACH DOBLE	13.000
MUEBLE TELEMACH (MONITOR COLOR +MESA ORDENADOR+TELEMACH DOBLE)	**105.000**
MUEBLE TELEMACH (MESA ORDENADOR +TELEMACH DOBLE)	**45.000**



CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/. JUAN ÁLVAREZ MENDIZÁBAL, 54 28008 MADRID.

NOMBRE ________ TITULOS ________ PRECIO ________

DIRECCION ________

POBLACION ________ C.P. ________

TELEFONO ________

MODELO ORDENADOR ________ Gastos de envío 200

FORMA DE PAGO: ☐TALON ☐CONTRA REEMBOLSO TOTAL

***PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN**

• EN «COCONUT» PUEDES PROBAR LOS JUEGOS ANTES DE COMPRARLOS



COCONUT

C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54-TELF. (91) 248 54 81-28008 MADRID

EL ESPECIALISTA ATARI EN MADRID.

ATARI 520 / 1040 ST FM



ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16 / 32 bits a 8 Mhz
MEMORIA: 512 Kb RAM (520 ST FM) 1024 Kb RAM (en el 1040 ST FM)
192 Kb ROM
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512)
640 × 200 (4 colores de una paleta de 512)
640 × 400 (monocromo)
CHIP DE SONIDO: 3 voces
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO (520 ST FM y 1040 ST FM): 1 St Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Sólo en el 1040 ST FM).

EQUIPOS ATARI

	PTS.
ATARI 520 ST FM	76.000
520 ST FM + MONITOR FOSFORO BLANCO	99.000
520 ST FM + MONITOR COLOR	128.000
ATARI 1040 ST FM	124.000
1040 ST FM + MONITOR FOSFORO BLANCO	138.000
MEGA ST FM 2	CONSULTAR
MEGA ST FM 4	CONSULTAR

4 OFERTAS

ATARI 520 ST FM
+ MONITOR FOSFORO BLANCO
+ IMPRESORA MATRICIAL
132.000 PTS.

ATARI 520 ST FM
+ MONITOR COLOR
+ IMPRESORA MATRICIAL
159.000 PTS.

ATARI 1040 ST FM
+ MONITOR FOSFORO BLANCO
+ IMPRESORA MATRICIAL
177.000 PTS.

ATARI 1040 ST FM
+ MONITOR COLOR
+ IMPRESORA MATRICIAL
204.000 PTS.

MATERIAL ST

	PTS.
MONITOR F. BLANCO	29.000
MONITOR COLOR	58.000
IMPRESORA MATRICIAL	43.000
IMPRESORA LASER	259.000
DISCO DURO 20 MB	85.000
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24.000
MODEM ATARI	25.000
RATON ST	6.000
CABLE EUROCONECTOR	3.900
CABLE PROLONGADOR RATON	1.800
CABLE JOYSTICK	1.800
CINTA IMPRESORA	1.600
ARCHIVADOR 3.5" 60 U	2.800
10 DISCOS 3.5" SC.DD	2.400
10 DISCOS 3.5" DC.DD	2.900
LOGISTIX	25.000
MARK W.C. COMPILER	34.000
PAQUETE DE DESARROLLO	28.000
PECAN UCSD PASCAL +	28.000
SUPER BASE PERSONAL	28.000
TIME WORK	28.000

SOFTWARE ST

	PTS.
ART DIRECTOR	10.800
ADVANCED ART STUDIO	5.500
BASE DE DATOS	13.000
CAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEVELOPERS TOOLKIT	8.900
DEGAS	5.000
FILM DIRECTOR	10.800
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC STUDIO	7.800
MATH TOOLKIT	8.900
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800
PRO MIDI	5.000
PRO LIGHT	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
RUNTIME	13.000
TRUE BASIC	17.900
1 ST WORLD	16.500

JUEGOS ST

	PTS.
ARTURA	1.995
ARENA	4.900
BOB WINNER	2.700
BRATACASS	3.900
BUBBLE BOBBLE	2.500
BERMUDA PROJECT	2.850
BEYOND ICE PALACE	1.990
CAPITAN BLOOD	2.650
CRAZY CARS	2.700
CYBERNOID II	1.995
CHESSMASTER 2000	2.500
CHOPPER X	1.900
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DALEY THOMSON 88	1.995
DEPP SPACE	4.900
ENDURO RACER	3.900
GUERRILLA WAR	1.995
GAUNTLET 2	3.900
G. PRIX 500 CC	2.700
INTERNATIONAL FUTBOL	3.995
IKARI WARRIORS	1.990

	PTS.
MAD MIX GAMES	1.995
MICKEY MOUSE	1.995
MARBLE MADNESS	2.500
OUT RUN	3.900
OVERLANDER	1.990
PLATOON	3.900
RAMBO III	1.995
RED OCTOBER	3.900
SIMBAD	3.900
SUB BATTLE SIM	3.900
SDI	2.850
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TYPHOON	1.995
THUNDERBLADE	1.995
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	2.500
TERRORPODS	4.900
TETRIS	1.990
WHERE TIME S. STEEL	1.995
1943	1.995

ATARI 65XE Y 800 XL

	PTS.
ATARI 65XE (64 K)	18.900
LECTOR CASETE XC 12	5.000
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
COMPILACION 1 (5 JUEGOS)	1.950
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
FEUD	550
KINGDOM	750
MATTA BLATTA	550
MASTER CHESS	550
NINJA	750
PRO GOLF	550
PANTHER	750
REVENGE 2	750
STAR RAIDERS	1.000
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	550
TWILIGHT WORLD	1.000

- Los precios de los equipos ATARI no incluyen I.V.A.
- Para el envío del material, consúltenos.
- Importaciones exclusivas de: USA – INGLATERRA – FRANCIA

COCONUT

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



Los Criticones



Amador Merchán
Colaborador de Micromanía



Germán Sanz
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



José Ramón León
Colaborador de Micromanía



Enrique Arranz
Colaborador de Micromanía



José Do Santos
Colaborador de Micromanía

NINJA MASSACRE

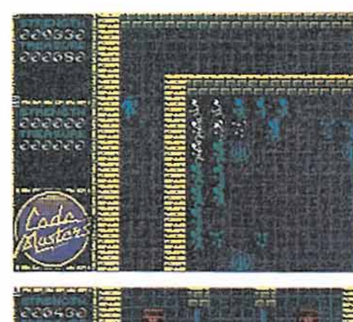
...y el Gauntlet llegó a China

Spectrum, Amstrad, Commodore
Code Masters
V. comentada: Spectrum

Imagínate por un momento que eres un ninja y que te encuentras en un húmedo y frío laberinto, formado por cincuenta niveles. De repente te atacan sin piedad treinta mil enemigos, todos en formación, uno detrás de otro... (y eso sin exagerar). Imagínate que puedes arrojarles objetos mortíferos, que resultan ser estrellas puntiagudas aunque no lo parezcan. Imagínate que esos enemigos salen de unas trampillas que hay en el suelo y que también puedes destruir; imagínate que puedes elegir entre ir solo o acompañado por otro jugador en la misma pantalla. E imagínate, por fin, que además puedes recoger objetos, como llaves, comida, puntos, elementos mágicos, abrir baúles... Pues bien, ahora desengáñate. Si piensas que estoy describiendo una pantalla del archipopular y superconocido juego «Gauntlet», estás muy equivocado; se trata de uno de los últimos lanzamientos de la compañía inglesa Code Masters. Pero el parecido resulta tan sospechoso que todo indica que el Gauntlet ha comprado un pasaje para el Lejano Oriente, y ahora vuelve, tras un mínimo lavado de cara, para intentar seguir explotando un filón tan productivo como éste.

Porque ésa es la verdad; estamos ante una más de las múltiples imitaciones que ese juego ha sufrido desde su aparición.

Aun así, todo podría haber sido perdonable si hubiera tenido una gran calidad, para encubrir esa falta de originalidad; pero es un juego confuso en todos los aspectos. Y si no, a saber: el argumento se limita a la idea de que debes aniquilar a los enemigos y llegar al lejano nivel cincuenta; el scroll es muy malo, el valor de los objetos que recoges es casi desconocido, pues todo lo que te dicen es que debes recoger arroz y saki para reponer fuerzas, y saber usar las estrellas de la muerte (léase pociones mágicas).





Ninja Massacre es una de las múltiples copias que «Gauntlet» ha sufrido desde su aparición.

En conjunto, un programa donde la originalidad brilla por su ausencia, pero que aún así te deja echar unas cuantas partidas antes de obligarte a apagar el ordenador para dedicarte a otros menesteres.

G.S.A.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
5



TUAREG

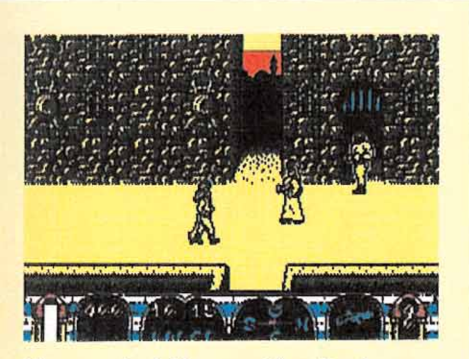
Rescate en la Kasbah

Spectrum, Amstrad, MSX, Commodore
Topo Soft
V. comentada: Spectrum

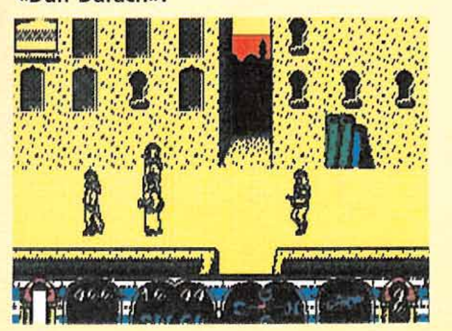
Aunque parece prácticamente imposible que las videoaventuras alcancen el nivel de popularidad de que gozaron hace apenas unos años, lo cierto es que, de cuando en cuando, hace acto de presencia en el mercado algún título que nos devuelve a aquellos tiempos. «Tuareg», el nuevo lanzamiento de la compañía española Topo Soft, aunque incluye en su desarrollo algunos elementos típicamente arcade, su esencia está plenamente tomada de videoaventuras del estilo de «Firelord».

Nuestra aventura comienza en Marrakech, donde la hija del sultán Abdul Aziz, ha sido secuestrada por un peligroso grupo de bereberes. Éste ha reclamado los servicios de Ben-Yussel, capitán de su ejército, para que libere a su hija antes de que cumpla el plazo de tres días fijado por los secuestradores, y como podéis imaginar, ése va a ser precisamente vuestro papel y vuestra misión. Para llevarla a buen fin tendremos que tener en cuenta que podremos llevar a cabo acciones como pedir información, negociar, robar o luchar en todo ello, así como otras imprescindibles para mantener en buen estado a nuestro personaje como comer o dormir.

Como toda pista para el comienzo de nuestra investigación contamos con la certeza de que la princesa se encuentra prisionera en algún lugar de la Kasbah, pero dada la compleja estructura de esta zona repleta de edificios y dividida en doce barrios distintos, tan solo mediante la correcta búsqueda de infor-



El mapeado del juego está realizado en un estilo muy similar al de «Tir Na Nog» o «Dun Darach».

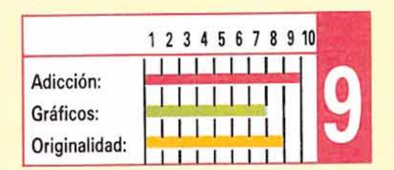


Cada personaje tendrá un comportamiento diferente, siendo vitales nuestras deducciones para conseguir nuestro objetivo.

mación tendremos alguna oportunidad de encontrar a la hija del sultán en menos de tres días.

Técnicamente el juego está correctamente realizado en todos sus aspectos, si bien ninguno de ellos llega a ser realmente brillante; sin duda lo más interesante y destacable de «Tuareg», como ya venimos comentando, es su propio desarrollo y su atmósfera, donde el misterio, la aventura, el riesgo y la magia de las ciudades orientales se han unido para dar forma a un excelente programa, imprescindible para todos los amantes de las videoaventuras.

J.E.B.



EXPLODING FIST +

El retorno del puño

Spectrum, Amstrad, Commodore

Firebird

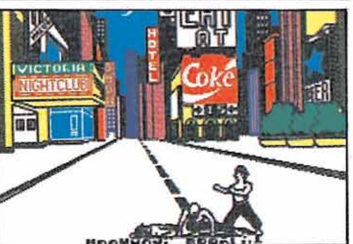
V. comentada: Spectrum

Por fin, la tercera parte del «Exploding fist»; después de la genuina primera versión, llegó la segunda, con el aderezo de la videoaventura y ahora, este «E.F. Plus».

Y «E.F.» es un buen juego pero, desgraciadamente, nada más. ¿Paradójico? Nos explicaremos: para aquellos nuevos usuarios que desconozcan la existencia de una joya de la programación llamada «The way of the exploding fist», el juego les ofrece un perfecto simulador de karate, y desde ese punto de vista el programa, efectivamente, es bueno. No sólo bueno, es excelente. El movimiento y animación de los personajes es fabuloso, desde los golpes y caídas hasta el sonido acompañante, todo ello con la inclusión de un tercer karateka, lo que provocará una mayor dificultad y adicción, pero...

Pero para los que tuvimos la inmensa suerte de ver salir al mercado «The Way...» y nos hemos pasado tardes y tardes jugando con él, esta tercera parte defrauda. Y defrauda porque no ha introducido nuevos alicientes, no presenta la suficiente variedad como para quedar «enganchado». Todo el juego se desarrolla en una única pantalla, la cual está muy bien diseñada, simula una gran avenida de cualquier gran ciudad, en la cual podremos contemplar anuncios cambiantes, neones coloristas, edificios y, al fondo, los inevitables





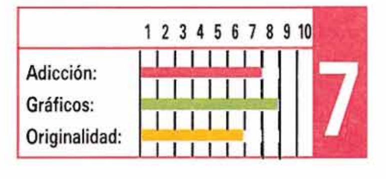
Exploding Fist II es un perfecto simulador de karate, pero no aporta ninguna innovación al género.

rascacielos. Todo ello conforma una pantalla atractiva, graciosa, llena de colorido y bien trabajada. Sin embargo, es la única del programa, una verdadera pena, porque si cada cierto tiempo cambiara el escenario, este «E.F. Plus» se habría convertido, probablemente, en un número uno sin discusión.

Pero lo único que se les ha ocurrido ha sido insertar entre dan y dan una fase de descanso, en la que podremos acumular puntos acertando a cabezas de demonios. Desgraciadamente, se nota demasiado que va de «relleno».

En resumen, un buen programa, pero que sabe a poco para lo que esperábamos. Hubiera sido más correcto llamar al juego «Return of the exploding fist».

A.M.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—1— ↑	DINAMIC 88	Dinamic
2—2— ↓	ERBE 88	Erbe
3—1— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
4—2— ↓	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—1— ↑	AFTERBURNER	Activision
6—1— ↑	ROBOCOP	Ocean
7—1— ↑	RAMBO III	Ocean
8—3— ↓	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
9—1— ↑	LAST NINJA II	System 3
10—1— ↑	THUNDER BLADE	U.S. Gold

AMSTRAD

1—1— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
2—1— ↑	DINAMIC 88	Dinamic
3—2— ↓	ERBE 88	Erbe
4—2— ↓	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—2— ↑	LAST NINJA II	System 3
6—3— ↓	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
7—1— ↑	1943	U.S. Gold
8—2— ↑	DALEY THOMPSONS	Ocean
9—1— ↑	THUNDER BLADE	U.S. Gold
10—5— ↓	ÉXITOS CORTE INGLÉS	Proein, S.A.

COMMODORE

1—1— ↑	AFTERBURNER	Activision
2—2— ↓	ERBE 88	Erbe
3—1— ↑	DINAMIC 88	Dinamic
4—1— ↑	ROBOCOP	Ocean
5—1— ↑	RAMBO III	Ocean
6—2— ↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
7—2— ↓	LAST NINJA II	System 3
8—2— ↓	STREET FIGHTER	Epyx
9—2— ↓	1943	U.S. Gold
10—1— ↑	THUNDER BLADE	U.S. Gold

MSX

1—1— ↑	DINAMIC 88	Dinamic
2—1— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
3—2— ↓	ERBE 88	Erbe
4—2— ↓	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—3— ↓	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
6—2— —	TRIVIAL PURSUIT	Domark
7—2— —	HIT-10	Proein, S.A.
8—2— ↑	SOL NEGRO	Opera Soft
9—2— ↓	TRIPLE COMANDO	Dro-Soft
10—2— ↓	MEGACHESS	Iber Software

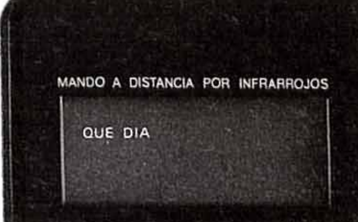
Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

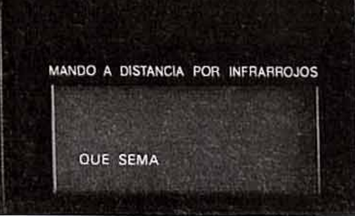
1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanecia. 3.ª columna: tendencia.

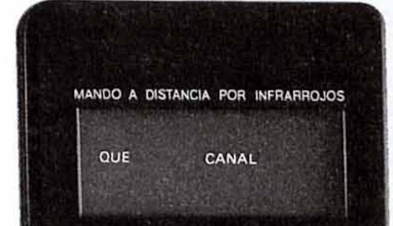
AMSTRAD PRESENTA

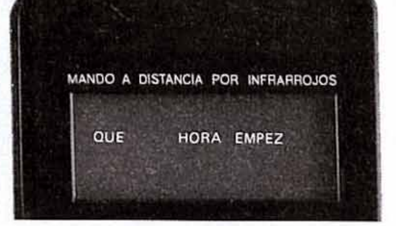
EL VIDEO MAS FACIL DE MANEJAR QUE EXISTE















Los nuevos vídeos Amstrad son para quedarse sentado. Ahora con su mando "inteligente", podrás controlar todas sus funciones cómodamente desde tu sillón. Sí, por ejemplo, quieres programar, sólo tienes que ir siguiendo las instrucciones, que —en castellano— van apareciendo en la pantalla del mando, apretando las teclas correspondientes al día, la hora, el canal, el programa, etc. Una vez hecho ésto, pulsas la tecla roja y ya está. También en vídeo, lo fácil es Amstrad.



El mando del modelo VCR 6100 está equipado con lector de Código de Barras. Para programar, pasa el scanner (extremo del mando), por el Código de Barras que las revistas tienen al lado de cada programa. Así de sencillo.

8 410127 0771





AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94



G.I. HERO

Salva a Occidente

Spectrum, Amstrad
Commodore
Firebird
V. comentada: Amstrad

Los «conflictos armados» han resultado ser ya desde sus orígenes, y hasta nuestros días, una de las constantes a lo largo de la historia de la Humanidad.

Pero dejando a un lado aspectos históricos, pasemos a centrarnos en el presente programa. Suponemos que ya contáis con una ligera información sobre el argumento de éste, si no es así, trataremos de orientaros.





El gran tamaño de los gráficos hace que los movimientos sean demasiado lentos.

La acción nos sitúa bajo el uniforme de un fornido mercenario, cuya misión no es otra que recuperar una serie de documentos de vital importancia para la seguridad de Occidente; éstos han sido robados vilmente por un espía enemigo.

Pero, tras este sugerente argumento, se esconde un programa que a pesar de ser diferente de los demás juegos de su género, en cuanto a contenido se refiere, no va a despertar demasiadas pasiones entre los amantes del buen software de acción.

A primera vista, y una vez cargado «G.I. Hero» en el ordenador, nuestro deseo se va a centrar en la exterminación de los escasos enemigos que van a ser visualizados en el monitor. Poco después, comprobaremos que en la «jungla» las pantallas que se van sucediendo van a mostrar la peculiaridad de ser muy similares unas a otras. Esto conlleva a una total desorientación, y si a esto añadimos una falta de variedad en el colorido, unos movimientos exasperadamente lentos y, por último, un menú muy complejo y difícil de utilizar (teniendo importancia decisiva para el transcurso y éxito de la misión) dificultan en grado sumo la realización de nuestra misión y consiguen hacer de este último programa de la compañía británica Firebird, un juego un tanto «decepcionante» y, en realidad, poco apto para el modesto consumidor de software, a quien se le debe ofrecer qué menos que emociones que le hagan disfrutar en los instantes que se siente frente al ordenador.

G.I. Hero queda un tanto lejos de conseguir estos objetivos.

E.A.C.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



UNA SORPRENDENTE FIGURA APARECE DE PRONTO ANTE NUESTROS AMIGOS.

El desarrollo del juego está cerca del estilo de las producciones de «Cinemaware».



La adicción depende de hasta qué punto logremos introducirnos en la aventura.

ASTERIX EN LA INDIA

¡Esos locos galos...!

Amstrad, Commodore
Coktel Vision
V. comentada: Amstrad

Parece ser que el cómic se está convirtiendo poco a poco en una de las mayores fuentes de inspiración para los programadores de las compañías de software, y así tenemos oportunidad de volver a disfrutar, junto al no menos popular «Asterix» y todos sus entrañables compañeros, de una nueva aventura informatizada que esta vez nos llega de la mano de Coktel Vision.

El desarrollo del juego transcurre de la siguiente manera: una tras otra aparecen en pantalla diferentes «viñetas» en las que podemos visualizar el transcurso de la aventura; además, la mayoría aparecen junto con diferentes mensajes que nos mantienen puntualmente informados de todo lo que ocurre. En unas ocasiones nuestro cometido consiste en elegir entre diferentes opciones que el propio programa nos ofrece, mientras que en otras, y mediante el uso de los cursores, podremos seleccionar a los diferentes personajes que aparecen en pantalla, momento en que éstos llevarán a cabo algún tipo de acción. Por tanto, nuestro principal cometido es mediante nuestras decisiones controlar que la misión se desenvuelva dentro de lo previsto.

Ésta consiste, al igual que ocurriera en el libro en que está inspirado el programa, en ayudar al Fakir Ahiva —un pequeño y excéntrico personaje llegado desde la mismísima India— a rescatar a la princesa Frahazada, que se haya en poder del malvado Dhalekanya.

En el transcurso de la aventura encontraremos a todos los entrañables personajes de la serie: Asterix, Obelix y su inseparable Idefix, Asuracenturix, Panoramix..., que dan forma a un entretenido programa que destaca especialmente por su elevada calidad gráfica, así como por el elevado número de escenarios y personajes que podremos contemplar.

Sin embargo, «Asterix» presenta un pequeño problema, el desarrollo del juego —más cercano a los juegos de estrategia que a un arcade o a una vídeo-aventura— hace que la adicción dependa directamente de hasta qué punto logremos introducirnos de lleno en la atmósfera de la aventura.

«Asterix en la India» es, en definitiva, un título extremadamente original y de una indudable calidad —es especialmente destacable el acierto que ha supuesto el hecho de que todos los mensajes hayan sido traducidos a nuestro idioma—, pero falta por saber el partido que de él podrán sacar las huestes «arcadianas», que componen la mayoría de los usuarios, con que los ordenadores cuentan en nuestro país.

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

POWER PYRAMIDS

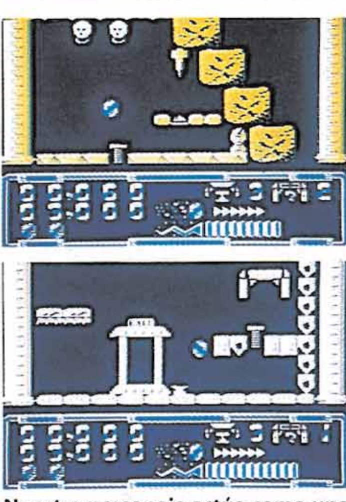
Para gente con nervios de acero

Spectrum, Commodore
Quicksilva
V. comentada: Commodore

Hace mucho tiempo un inventor del planeta T-PYGE diseñó la primera pirámide. Pronto estas fantásticas construcciones se hicieron muy apreciadas en todos los planetas, hasta tal punto que fueron consideradas vitales en todas las civilizaciones.

Nuestro trabajo consiste en transportar un cargamento de cuatro pirámides, previamente activadas hasta la tierra.

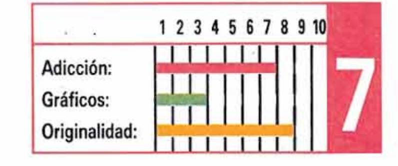
Es aquí donde comienza el juego, pues manejamos un robot automático con forma esférica, mientras vamos recorriendo el interior de la pirámide, esquivando las trampas mortales y activando los puntos de energía escondidos en ella. «Power Pyramids» es un programa sumamente original, sobre todo debido al comportamiento de nuestro personaje, que actúa como una bola, que se mueve por su propia inercia; hasta tal punto que nosotros el único movimiento que controlamos es el salto. Contamos con la ventaja de poder guiar el movimiento de las plataformas e impulsores que hay dentro de la pirámide, lo cual contribuye sensiblemente a aumentar su interés.



Nuestro personaje actúa como una auténtica bola, moviéndose con su propia inercia.

«Power Pyramids» es un programa de habilidad que tiene un elevado nivel de dificultad debido al escaso control que tenemos sobre nuestro personaje. Su calidad, sin embargo, se ve contrarrestada por los gráficos, ya que éstos son bastante simples y sencillos.

J.D.S.





SDI

En defensa de la paz

Spectrum, Amstrad,
Commodore
Activision
V. comentada: Spectrum

¡Alarma! ¡Alarma! ¡Todos a los refugios antiatómicos! ¡La III Guerra Mundial ha comenzado!

Alguien ha apretado el dichoso botoncito rojo, y ahora miles de misiles cruzan a toda velocidad el cielo, cargados con sus terroríficas cabezas nucleares, y dispuestos a desintegrar el mundo entero, tanto al Este como al Oeste.

¡Todo está perdido! ¿Todo? ¡¡¡No!!!

Aún queda una esperanza para la humanidad: hay en el cielo un modernísimo satélite equipado con los últimos adelantos de la ciencia, y que sólo espera que alguien como tú se decida a controlarlo para derribar los misiles enemigos a diestro y siniestro. ¿Serás capaz de actuar con serenidad y sangre fría a sabiendas de que todos dependemos de tu puntería con el joystick?

Esto, que podría haber sido el guión de una taquillera película de ciencia ficción, es en realidad el argumento del último lanzamiento de Activision, gracias a su acuerdo con Sega. Se trata de un programa que, a buen seguro, no se pondrá como número uno en ninguna lista de éxitos, pero que te hará pasar un buen rato, sobre todo por su tremenda y desbordante originalidad: argumento, movimiento, disparo...

Técnicamente se trata de un arcade con ciertas dosis de estrategia pero encubierto con detalles interesantes y originales. Los gráficos cumplen su función, pero hay que reconocer que no son ninguna obra de arte, y que podría haber habido un mejor tratamiento del color, incluso en la pantalla de presentación.

El sonido... casi inexistente; lo justo para que se pueda decir que tiene. Sólo aparece una mínima musiquilla cuando, tras haber pasado perfectamente una fase, aparece un «pato que baila».

Pero el detalle más negativo es la falta de esa adicción que todos los demás programas de Activision suelen tener a raudales. SDI (siglas que corresponden a las iniciales en inglés del Proyecto «Iniciativa de la Defensa Estratégica») es un juego original que no logra engancharte a la pantalla de tu ordenador durante mucho tiempo, tal vez a causa de que el nivel de dificultad es muy bajo.

En resumen, SDI es un programa original que quedará en la historia del software como uno de esos arcades que no llegó a cuajar por completo por su falta de adicción. Lástima.

G.S.A.



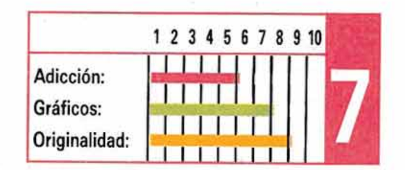
SDI es la conversión de una popular máquina de Sega.



Los gráficos cumplen su función, sin llegar a sorprender.



Pese a ser un arcade espacial, la adicción no es la nota predominante en el juego.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



TIGER ROAD

Lucha bajo el sol naciente

Spectrum, Amstrad
Commodore, Capcom
V. comentada: Amstrad

Si sois de aquellos que pensáis que todo lo referente al mundo de los arcades, ya ha sido escrito y que el futuro no es más que una repetición de lo que ya os sabéis de memoria, en el caso de «Tiger Road» quedaréis bastante sorprendidos.

Aunque el argumento es bastante sencillo, cabe señalar alguna que otra indicación para introducirnos en el mundo que representa.

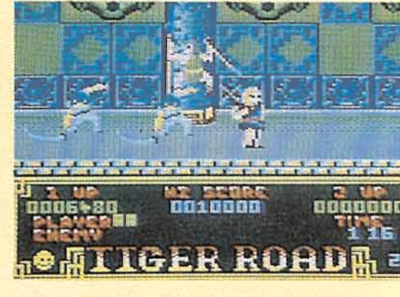
Nuestra misión es guiar con éxito a un tal «Lee», para lograr liberar a unos niños procedentes de aldeas vecinas, que se encuentran bajo el poder del malvado «Ryn Ken Oh», quien pretende llevar a cabo su «maquiavélico» plan, consistente en un laborioso «lavado de cerebro», convirtiéndoles así en soldados de su terrible ejército.

Pero durante el recorrido, que tiene su origen en «la salida del templo», y hasta llegar al «palacio del cruel dictador», deberemos recorrer un gran número de niveles, que nos enfrentarán cara a cara con un sinfín de enemigos, tales como soldados, lanceros, dragones, karatekas, serpientes, cráneos hambrientos, ninjas, etc... Hay, además, otros personajes con energía propia y, cómo no, los enemigos finales de cada nivel, entre los que se encuentran: el Gigante, la Bruja, el Jorobado y el no menos esperado «Ryn Ken Oh».

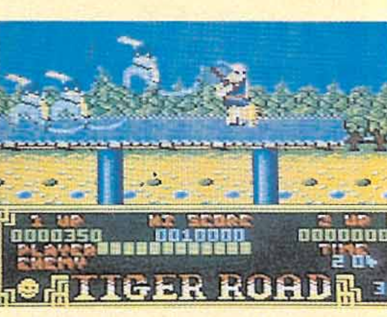
Finalmente se producirá la esperada liberación de los «chavales» en el caso remoto de que seamos capaces de «descuartizar» al malvado general.

También citar como nota destacable en este programa, la vitalidad de nuestro protagonista, visible gracias a una barra energética y, cómo no, su característico armamento, que pasa de ser una potente hacha en un principio, a ser sustituida por una no menos envidiable «maza» y una sangrienta «pica».

En definitiva, si lo que buscáis es acción sin límite, encontrando trucos para franquear las «barreras» que irán desfilando ante ti y, además, no queréis compli-



Nuestra misión es lograr liberar a unos n ños prisioneros del malvado de turno.



En el juego encontraremos gran cantida de niveles en los que demostrar nuestr habilidad.

HELLFIRE ATTACK

Regreso al infierno

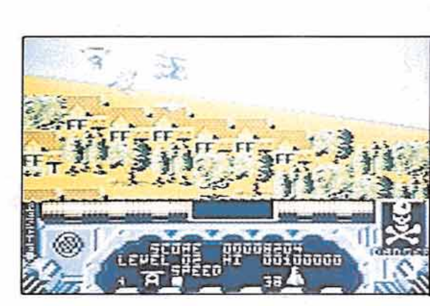
Spectrum, Amstrad,
Commodore
Martech
V. comentada: Commodore

Cuando un juego alcanza un gran éxito entre los usuarios de ordenadores, no tarda mucho tiempo en aparecer en el mercado programas que aprovechando las cualidades que han llevado al éxito de ese juego.

Éste es el caso en el que se encuentra «Hellfire», debido a que tiene un gran parecido con el ya famoso «Afterburner».

Nuestro objetivo consiste en guiar un helicóptero por unos escenarios plagados de aviones enemigos, que deberemos intentar esquivar o derribar.

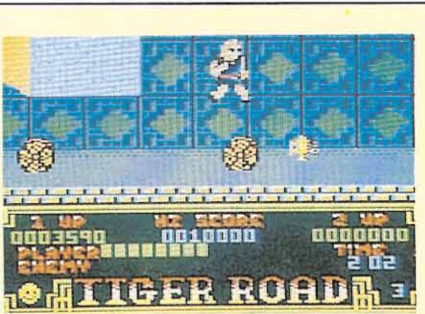
Es tan elevado el número de similitudes que tienen los dos programas, desde la perspectiva que emplean hasta el sistema de disparo de misiles, que casi se puede asegurar que la única diferencia existente entre los dos programas son los



Nuestro objetivo es guiar un helicóptero a través de los diversos escenarios.



Las similitudes con «Afterburner» son más que evidentes, lo que le resta originalidad.



Durante el desarrollo de la acción nuestro protagonista puede emplear distintas armas.



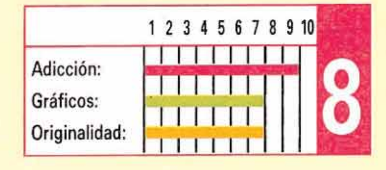
La adicción es la nota dominante en todo el juego.



Las innovaciones respecto a otros programas aumentan considerablemente el interés del conjunto.

caros demasiado la vida en busca de «objetitos», no lo dudes más, con este fabuloso juego de la compañía Capcom, pasarás sin duda alguna numerosas horas abstraído en tu cuarto y con la nariz pegada a la pantalla de tu monitor.

E.A.C.

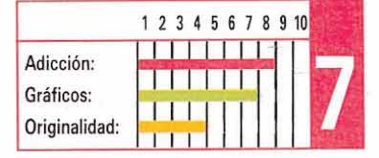


gráficos.

Los efectos sonoros están muy bien conseguidos. La perspectiva está muy lograda, aunque el scroll se realiza de manera brusca.

En definitiva, «Hellfire Attack» es bastante semejante a «Afterburner», pero en vez de controlar un F-14, el vehículo que manejamos es un helicóptero «Supercobra», y con la ventaja de no tener que cargar los escenarios desde cinta cada vez que pasamos de nivel.

J.D.S.



STRIP POKER II PLUS

Las Vegas vice

Spectrum, Amstrad, MSX

Anco

V. Comentada: Spectrum

Otra versión «plus» llega a nuestros ordenadores, esta vez el «Strip Poker II+». Como su nombre indica, se trata de un simulador de poker con el aliciente de jugar contra una bella señorita que irá despojándose de sus ropas a medida que la vayamos dejando sin un céntimo, si es que podemos y/o sabemos.

Al empezar el juego cada jugador dispone de 100 dólares y la apuesta inicial es siempre de 5 dólares. A partir de ahí se dan cartas, y en función de nuestra sabiduría pokerística (esta vez nos referimos al poker, no a los pokes) elegiremos las acciones que creamos más acertadas; es decir, podremos ver la apuesta del contrario, subirla, no ir, quedarnos, descartarnos...

Lo interesante empieza cuando algún jugador se queda sin dinero; entonces se le ofrecen 100 dólares por alguna prenda, con lo cual podrá seguir jugando. Si esa baza la pierde deberá quitarse esa prenda; si gana, devolverá los 100 dólares, permanecerá con la prenda puesta y seguirá jugando con lo que le haya quedado. Hablo en plural, porque se supone que tú también debes quitarte la ropa si pierdes, pero no te preocupes que mientras no fabriquen ordenadores con capacidad visual y similares, puedes hacer trampa. Además, cada vez que alguno de los dos jugadores supere la barrera de los 100 dólares podrá comprar una de las prendas que hubiera perdido anteriormente.

Entre mano y mano accederemos a un menú donde se nos ofrece jugar la siguiente mano, ver la chica (durante el juego la parte inferior se borra para poder imprimir las cartas, letreros y marcadores), empezar de nuevo, competir con la otra jugadora o abandonar el programa.

Sí, habéis leído bien. Podremos escoger entre Donna y Sam, que así se llaman las dos chicas que el programa nos ofrece.

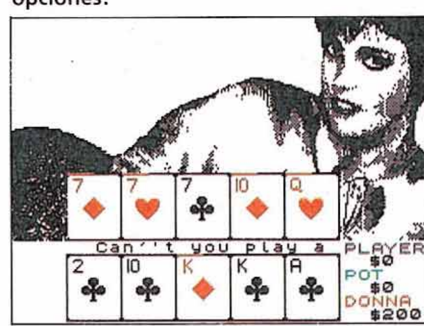
En lo tocante al programa en sí, poca cosa. No es ninguna maravilla y bastante pobre en lo que respecta a su programación. Apenas si hay sonido y las rutinas que se encargan de hacer jugar al contrincante, tampoco son nada especial. Lo que convierte al programa en un juego un tanto lento y muy monótono. Para amenizarlo un poco, cada cierto tiempo aparecen unos mensajes (puestos en boca de la chica) del tipo «¿no lo sabes hacer mejor?», «hoy es mi día de suerte», que resultan graciosos al principio, pero nada más.

Eso no quiere decir que el programa no valga la pena; es muy fácil de manejar, las chicas están bien dibujadas y el nivel de dificultad es, asimismo, bajo (en una tarde, con un poco de suerte y grabando con un transfer el programa cada vez que consigas quitar una prenda a nuestra amiga puedes terminar el juego en sus dos opciones, Donna y Sam). Todo depende de lo adictivo que te resulte echar partida tras partida intentando que la chica quede totalmente desnuda, y eso sí que es cuestión de gustos, pobrezas programáticas aparte. Yo lo he terminado, por si os sirve de orientación.

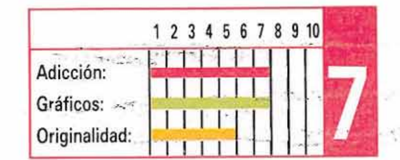
A.M.



Entre mano y mano accedemos a un menú de selección que nos presenta varias opciones.



Cada cierto tiempo unos simpáticos mensajes en boca de nuestra oponente amenizan la partida.

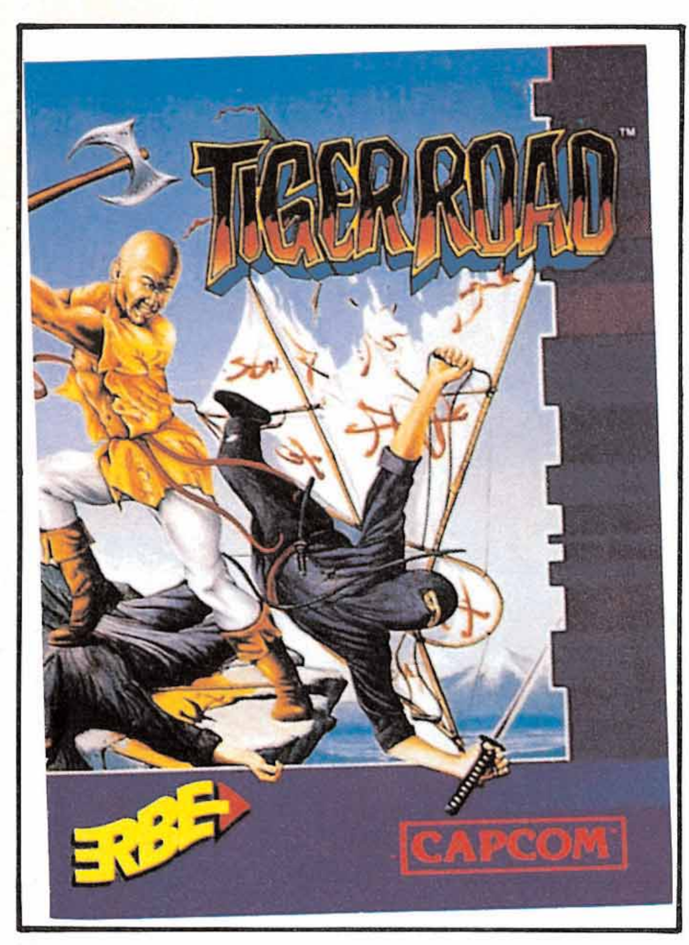


RECOMENDADOS

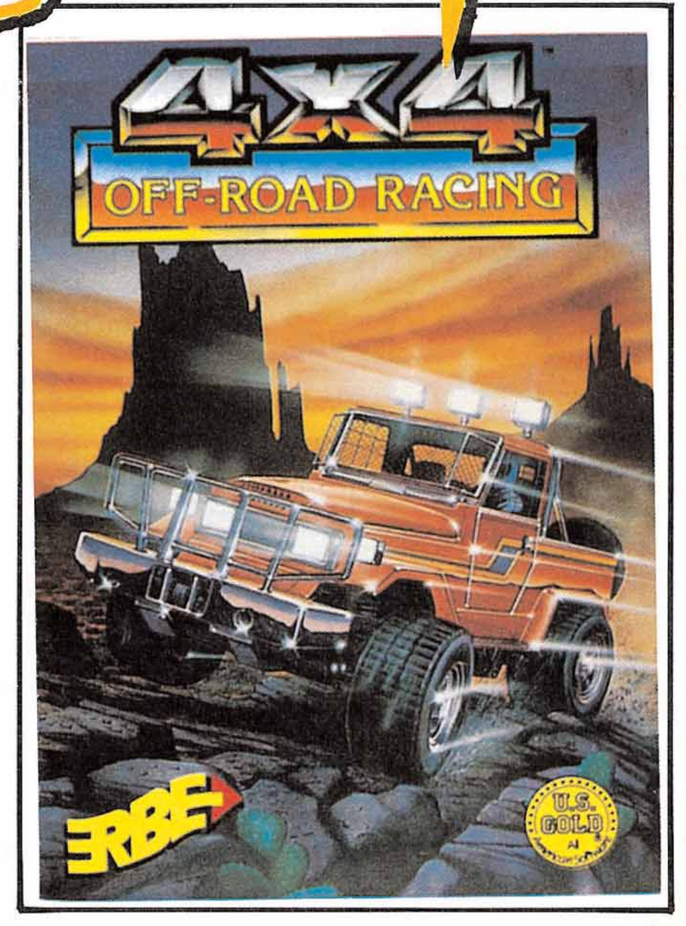
1. **BATMAN, THE CAPED CRUSADER** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **TOTAL ECLIPSE** — INCENTIVE SOFTWARE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **THE LAST NINJA 2** — SYSTEM 3 *(Spectrum, Amastrad, Commodore)*
4. **PAC-MANIA** — GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
5. **RAMBO III** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **DARK FUSION** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **AFTERBURNER** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **TUAREG** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
9. **ROBOCOP** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **NAVY MOVES** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
11. **TYGER ROAD** — CAPCOM *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **ASTERIX EN LA INDIA** — COKTEL VISION *(Amstrad, Commodore)*
13. **NETHERWORLD** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **SAVAGE** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **PARIS DAKAR** — MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
16. **MUTANT ZONE** — OPERA SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
17. **OPERATION WOLF** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
18. **BARBARIAN** — PSYGNOSIS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **R-TYPE** — ELECTRIC DREAMS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **EL PODER OSCURO** — ARCADIA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

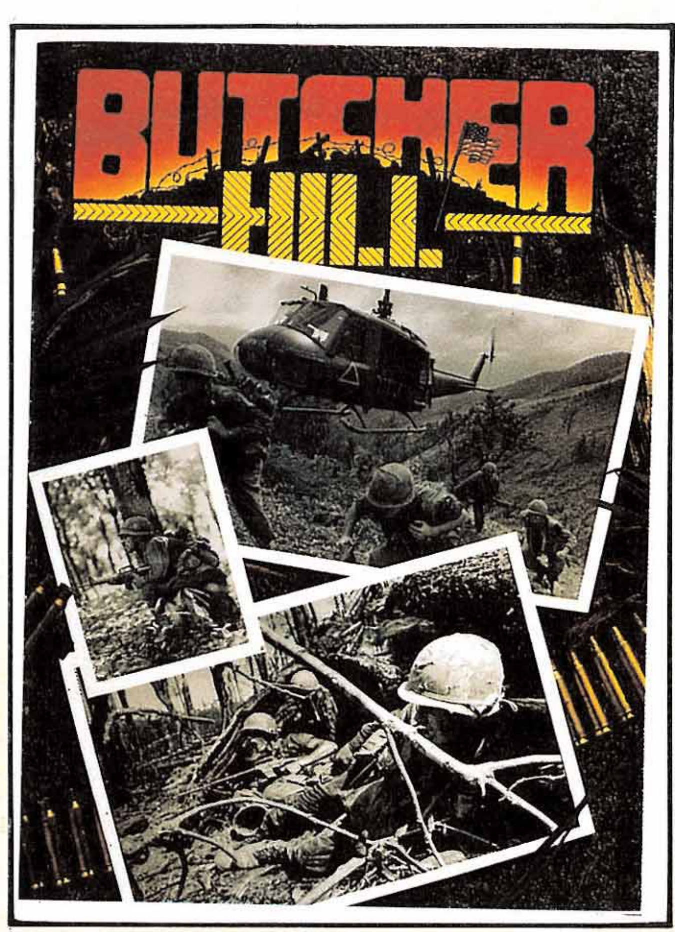
¿LOS TI



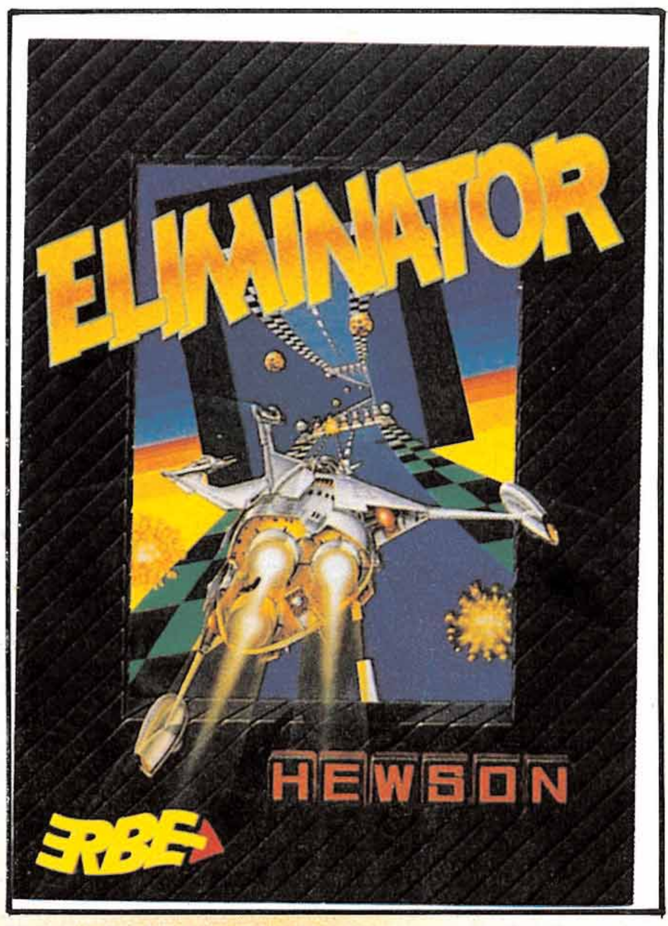
Una aventura de artes marciales basada en una antigua leyenda china. Tiger Road es mucho más que un juego de artes marciales.



¡Compite en tu propio París-Dakar!
¡Más obstáculos y controles que cualquier otro rallye!



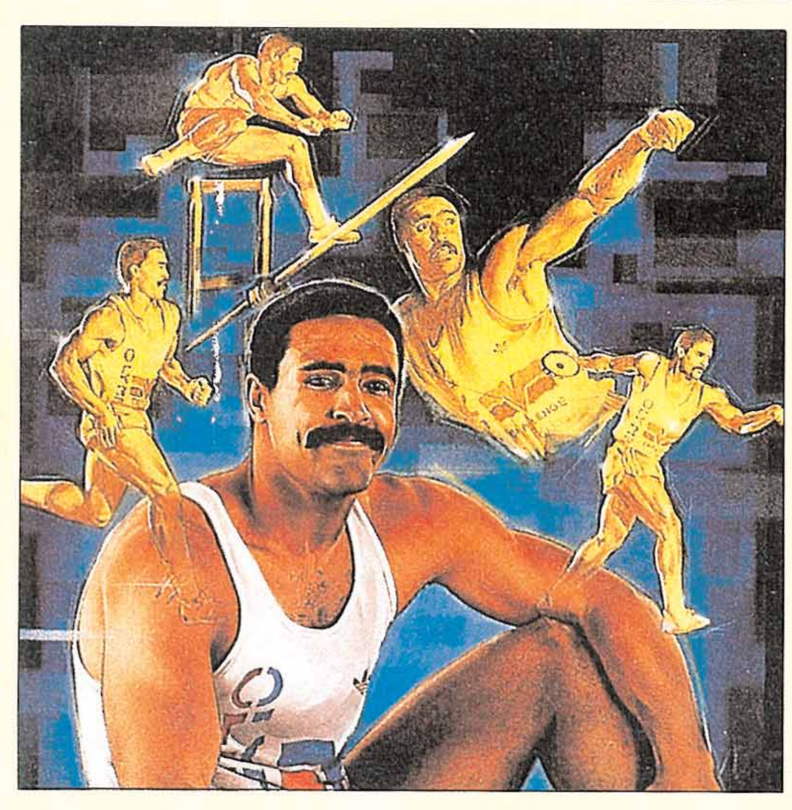
¡Increíblemente real! Las tropas enemigas se acercan. ¡Te están acorralando! Despliega tu estrategia militar y sal bien parado de esta batalla.



Como todos los juegos de Hewson, ¡un auténtico homenaje al videojuego!

U.S. GOLD
AI
American Software





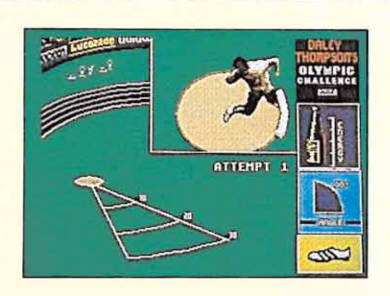
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Un ejemplo a seguir

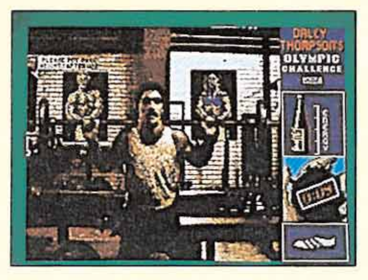
Ocean

Recientemente tuvimos ocasión de comentar en estas mismas páginas uno de los pocos títulos que la compañía inglesa Ocean ha rescatado de su amplio catálogo para versionarlo para las máquinas de 16 bits. Se trataba de «Where time stood still», la sensacional vídeo-aventura de reciente publicación, que sin embargo no mereció grandes elogios en su conversión, principalmente porque apenas si se diferenciaba de la otra existente (Spectrum 128K).

No ocurre esto sin embargo con el título que en esta ocasión nos ocupa, «Daley Thompson's Olympic Challenge», ya que su conversión a las máquinas de 16 bits no sólo ha sido notablemente mejorada, sino que presenta un aspecto totalmente distinto al de anteriores versiones. Sencillamente, sus programadores han aprovechado las mayores posibilidades, tanto gráficas como de memoria, para reformar totalmente el juego, y sustituir los antiguos sprites de las versiones de 8 bits por imágenes digitalizadas que nos muestran a Daley Thompson, nuestro atleta, en movimiento mientras que participamos en cada una de las diez pruebas que como su propio nombre indica componen el decathlon.



Las imágenes digitalizadas aumentan la calidad gráfica.



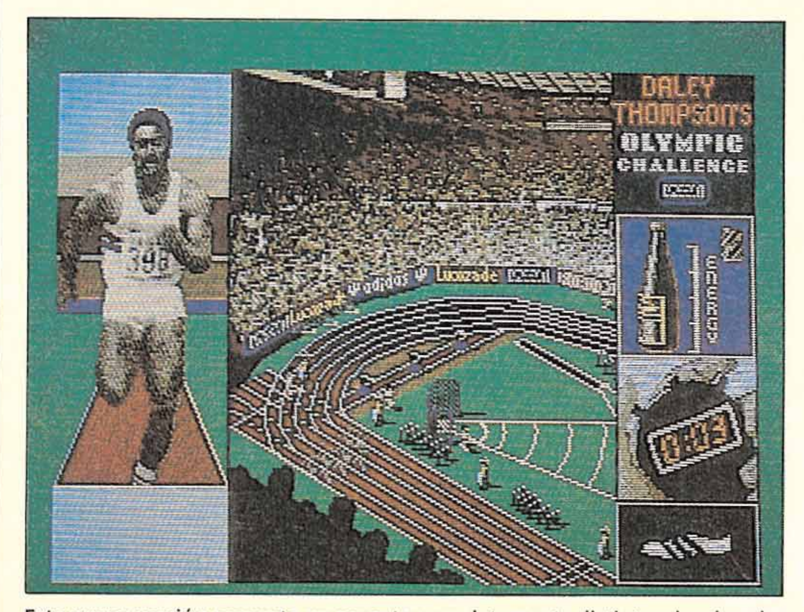
Antes de competir nos sometemos a una sesión de entrenamiento.

Éstas, se dividen en tres grandes grupos; por una parte las pruebas de fondo y velocidad —110 metros vallas y 100, 400, 1.500 metros lisos—, por otra las pruebas de salto —pértiga, altura y longitud— y por último las de lanzamiento —jabalina, peso y disco—. Fundamentalmente nuestra misión en todas ellas consiste en conseguir el máximo de energía agitando velozmente el joystick de un lado a otro, si bien en algunas de ellas además deberemos pulsar el botón de disparo en momentos estratégicos para que nuestro atleta realice determinadas acciones. Si en alguna de las pruebas nuestra actuación resulta especialmente mala seremos descalificados del decathlon, y el juego volverá a comenzar.

También es destacable el hecho de que antes de que dé comienzo la competición asistiremos a una sesión de entrenamiento de cuyos resultados dependerá directamente nuestro rendimiento posterior, así como la obligación por nuestra parte de elegir al comienzo de cada prueba qué tipo de calzado queremos utilizar.

«Daley Thompson's Olympic Challenge» puede presumir, por tanto, de ser uno de los primeros programas en disponer de una versión St auténticamente mejorada; no se puede decir lo mismo acerca de su originalidad, ya que a pesar de que su calidad está fuera de toda duda, lo cierto es que aborda un tema archiversionado y de sobra tratado dentro del mundo del software.

J. E. B.



Esta nueva versión presenta un aspecto completamente distinto a las de ocho bits.

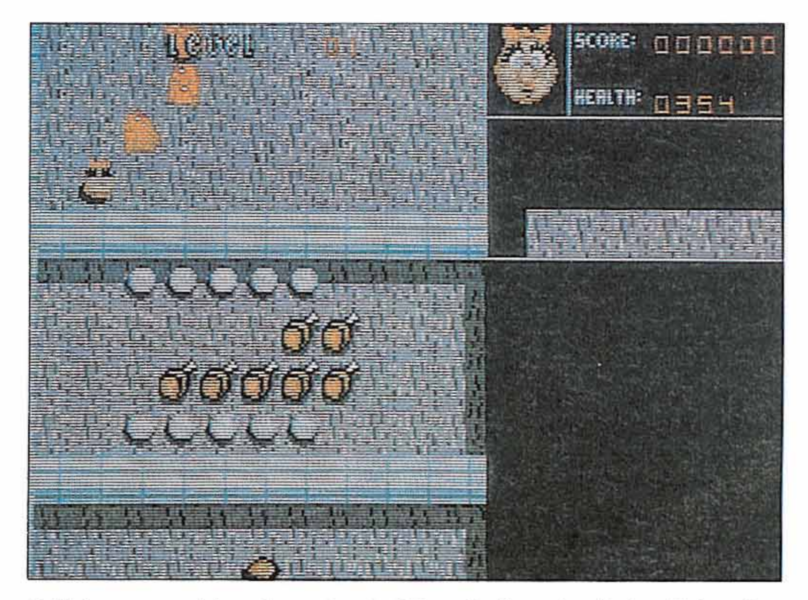
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

PUFFY'S SAGA

Gauntlet mon amour

Ubi Soft

Recientemente tuvimos oportunidad de presentarnos a través de un extenso reportaje a una de las nuevas compañías que en la vecina y fronteriza Francia está consiguiendo un mayor índice de popularidad. Estamos hablando de Ubi Soft, la que sin duda en competencia con sus compatriotas —Loriciels e Infogrames— es una de las más firmes candidatas a conseguir un auténtico renombre a nivel internacional.



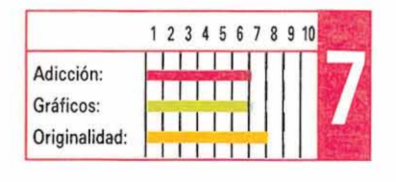
Puffy's saga combina elementos de "Gauntlet" con los de los clásicos "comecocos".

En él se hacía referencia a varios títulos que por aquel entonces no eran sino proyectos de desarrollo, pero que a pesar de ello ofrecían ya un panorama francamente esperanzador. Pues bien, uno de ellos, «Puffy's Saga», es ya toda una realidad dispuesta a abrirse paso en el mercado, cosa que personalmente —y debido a una serie de factores que ahora vamos a comentar— creemos que no lo tiene demasiado fácil.

El juego en sí, y entrando una vez más en la compleja labor de catalogar y definir programas, es una curiosa mezcla entre los clásicos juegos de la saga «Gauntletniana», y los no menos populares «comecocos», si bien está más cercano del primero que del segundo. Es decir, estamos hablando de uno de esos arcades multiniveles donde nuestro principal cometido es tratar una y otra vez de encontrar la salida hacia la siguiente fase mientras luchamos contra los cientos de amigos que nos acosan y recogemos el máximo de objetos de ayuda. La novedad es que en esta ocasión en lugar de buscar una puerta de salida lo que deberemos hacer será recoger los puntos dorados que se encuentran repartidos por el mapeado de cada laberinto, cosa que nos facilitará el acceso al siguiente nivel.

Es justo reconocer que técnicamente «Puffy's Saga» está realmente bien realizado, y que tanto sus gráficos como sus movimientos o sus sonidos digitalizados alcanzan una elevada calidad, pero francamente, creemos que a estas alturas, y tras el amplio repaso que las compañías de software se han empeñado en dar al ya citado «Gauntlet», una nueva versión —por muy buena que sea— más o menos camuflada de este auténtico clásico resulta cuando menos un tanto descorazonadora. Estamos seguros de que Ubi Soft nos demostrará en sus próximos lanzamientos porqué su nombre no deja de sonar dentro del mundo del software, pero lo cierto es que por el momento «Puffy's Saga» ha dicho muy poco a su favor.

J. E. B.







ROCKET RANGER

Toda una superproducción

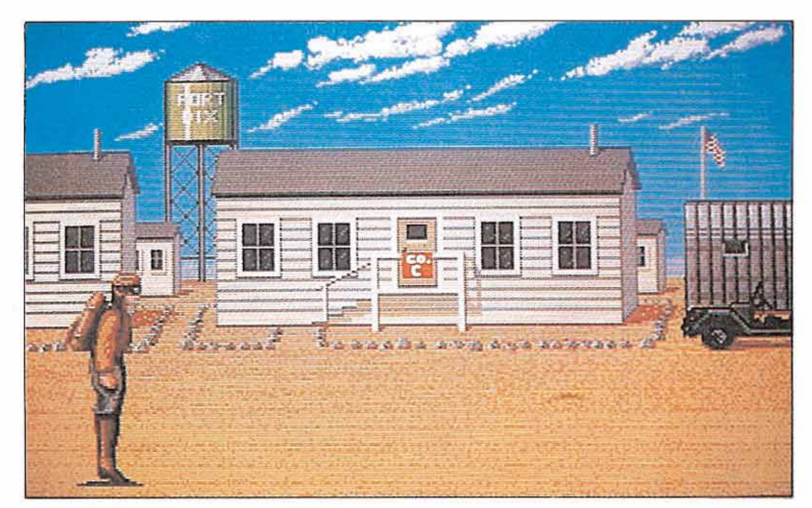
Cinemaware

Nos encontramos de nuevo ante otra gran producción de la casa Cinemaware, la cual es conocida por la gran calidad que da a sus productos, entre los que se incluyen nombres como «SDI», «Defender of the Crown», «Simbad», etc.
En esta ocasión el programa nos traslada a la II Guerra Mundial para enfrentarnos con las tropas alemanas de Hitler, quien planea la conquista del mundo gracias a la base lunar que le abastece de misiles.

Para que nuestro personaje pueda llegar a los diferentes países es necesario suministrarle la cantidad exacta de Lunarium; ya que, de otra manera, iremos a parar a un paraje desconocido o directos al mar.

Éste es, a grandes rasgos, el argumento de la última gran producción de Cinemaware, la cual sigue fiel a la calidad gráfica y sonora que hasta ahora ha demostrado y que dotan al programa de gran realismo.

En definitiva, otro programa que nos ha deslumbrado por su



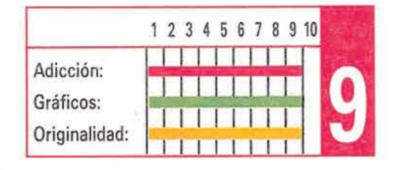
La calidad gráfica dota al programa de gran realismo.


La acción nos traslada a una peculiar II Guerra Mundial.

Para desbaratar sus planes contamos con la ayuda de una red de espías por diversos países, los cuales nos facilitarán valiosa información sobre los movimientos alemanes, y con «Rocket Ranger», un intrépido y adiestrado soldado que deberá volar a los diferentes países en busca de las cinco partes del cohete y del combustible (Lunarium) necesario para llegar a la luna y destruir la base.

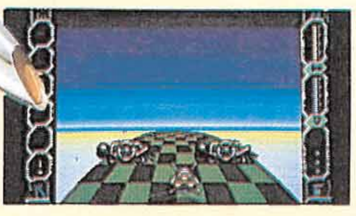
originalidad y capacidad estratégica. Por tanto, hay que preguntarse si los muchachos de Cinemaware serán capaces de superarse en su próximo lanzamiento. Esperemos que así sea.

J.R.C.











Para aumentar la potencia armamentística de nuestra nave podemos conseguir nuevo armamento a medida que avanzamos en el juego.

ELIMINATOR

Mejor título imposible

Hewson

Por regla general antes de abordar el análisis de los diferentes aspectos que conforman un juego, intentamos situar cada título dentro de uno de los diferentes géneros en los que puede subdividirse el software de entretenimiento. En algunas ocasiones la tarea es realmente difícil pero en otras, como en el caso del juego que hoy nos ocupa, un simple vistazo nos permite clasificar sin problemas el programa en cuestión. «Eliminator» pertenece a este segundo grupo, porque desde el principio hasta el final, comenzando por su título, responde a los esquemas de uno de los géneros más prolíficos del momento, el de los arcades masacramarcianos.

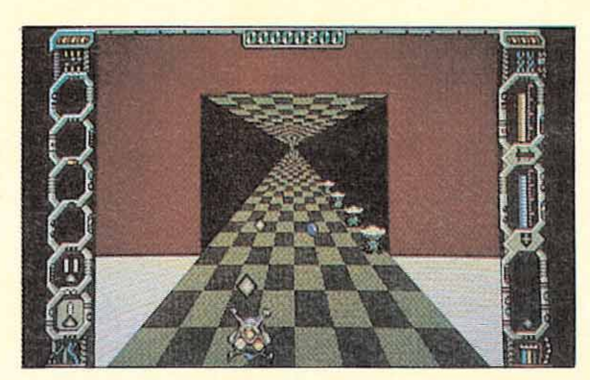
Partiendo, pues, de esta base clara, sus productores han dejado de lado los enrevesados argumentos, que al fin y al cabo en este tipo de programas no valen para nada, y se han centrado en desarrollar un título adictivo cien por cien. Bastan unos segundos para comprobar que este objetivo ha sido no sólo ampliamente conseguido, sino reforzado, además, con unos estupendos gráficos que contribuyen en gran medida a crear la ambientación necesaria para enganchar al jugador.

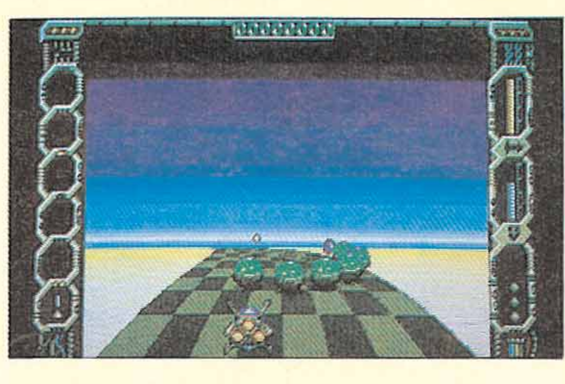
Controlaremos una nave que discurrirá a gran velocidad por nuestra pantalla recorriendo los diferentes circuitos que componen el juego, mientras destruimos todas y cada una de las naves enemigas que se cruzan en su camino. A cambio de nuestra brillante actuación, podremos equipar nuestra nave con nuevo armamento al recoger las pirámides y reponer la munición con los cubos para continuar acribillando enemigos con mayor efectividad.

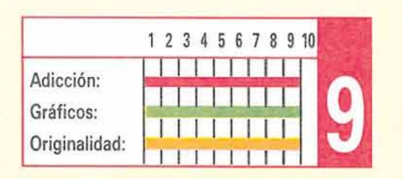
La perspectiva empleada es semejante a la desarrollada en programas como «Space Racer», discurriendo nuestra nave a corta distancia del suelo o del techo y presentando una perfecta visión de la carretera, lo que facilita nuestro objetivo y amplia las posibilidades de concluir con éxito cada nivel. Un sistema de claves permite retomar el juego en la fase que deseemos en cada nueva partida, lo que evita la tediosa tarea de comenzar de nuevo cada vez que una interrupción nos obligue a abandonar la frenética caza espacial.

«Eliminator» es simple y llanamente un arcade tremendamente adictivo, en el que el buen hacer y la profesionalidad de sus programadores, mención especial para John Phillips el programador de Nebulus, se nota en cada pantalla, empujando al jugador a aceptar este nuevo reto de habilidad y precisión.

C.F.A.


La perspectiva empleada es semejante a la de «Space Racer»


La clave del éxito de «Eliminator» reside, sin duda, en su adicción.




BARBARIAN II
PALACE
STAR WARS
RETURN OF THE JEDI
DOMARK
stein





SOL NEGRO

Sacando el máximo partido

Opera Soft

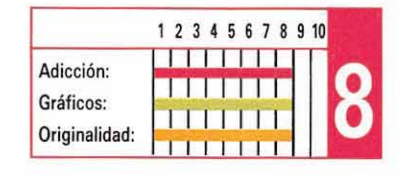
Para todos aquellos que con asiduidad tenemos oportunidad de contemplar las versiones para Pc, resulta francamente sorprendente y alentador encontrarnos con programas como «Sol Negro» y con compañías como Opera Soft.
El motivo es muy sencillo; sus programadores conocen a la perfección las capacidades y limitaciones de estas máquinas y procuran aprovechar las primeras y subsanar las segundas al máximo, obteniendo juegos para Pc rápidos, gráficamente agradables, y con un buen tratamiento del sonido.
Esto, al menos, es lo que nos demuestra «Sol Negro», un programa que ya destacase en anteriores versiones.—muy especialmente en la de Amstrad—, y que básicamente es un clásico arcade de masacrar al que se le han añadido algunos detalles de originalidad que lo hacen aún más atractivo.
El argumento nos cuenta la historia de dos enamorados, Bully y Mónica, cruelmente separados por una terrible maldición que hace que cada plenilunio uno de ellos se transforme en un animal —un halcón en el caso de Mónica y un pez en el de Bully— mientras que el otro recupera su apariencia humana. Ambos deberán luchar por encontrar el templo submarino del Sol, para que una vez allí el Sol Negro rompa de una vez por todas el maléfico hechizo.

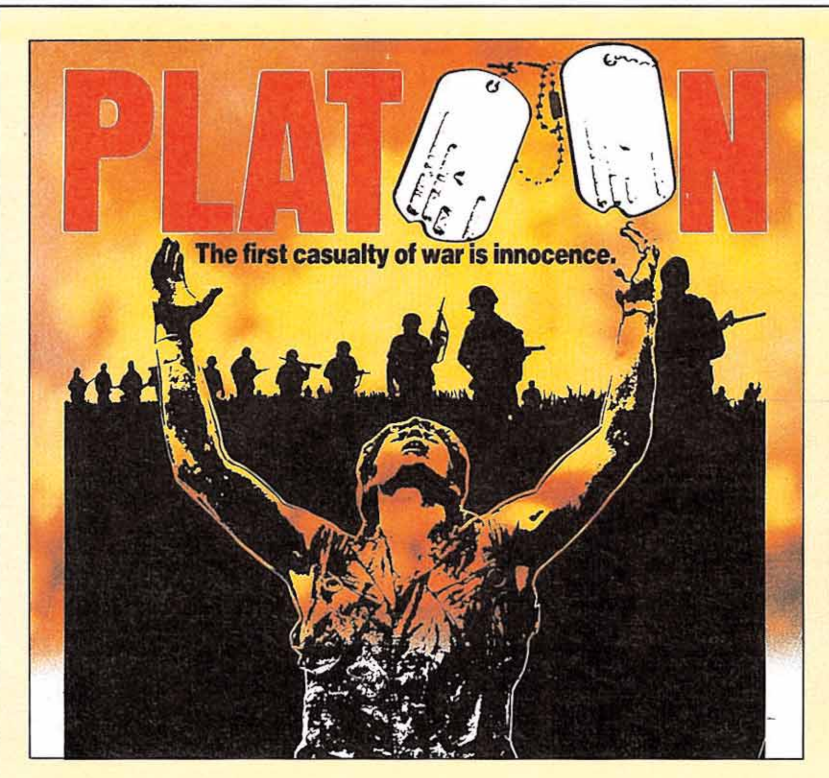


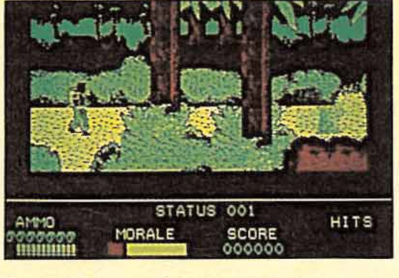
En la primera fase debemos ayudar a Bully a llegar al Palacio mágico.

El juego está dividido en dos partes: en la primera deberemos ayudar a Bully a atravesar junto a Mónica la distancia que les separa del palacio mágico, dónde termina esta primera parte de la aventura y dónde encontrarán la clave que permite acceder al segundo nivel. En él será Mónica la que deberá ayudar a Bully, en su transformación en pez, a llegar hasta el templo del sol.
Sólo dos aspectos negativos que criticar a «Sol Negro», su excesivo nivel de dificultad y el hecho de que especialmente en la segunda fase el elevado número de gráficos que aparecen en pantalla hacen que el juego se vuelva algo confuso en bastantes ocasiones. Por lo demás, un excelente programa del todo recomendable, en especial para todos aquellos amantes de los buenos arcades.

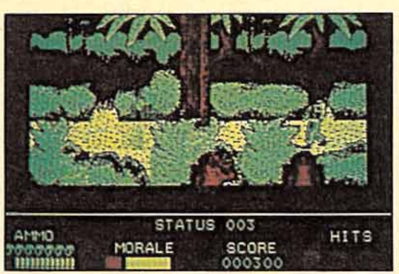
J.E.B.







En cada fase varían tanto el sistema de juego como su desarrollo.



Platoon es un título terriblemente adictivo, aderezado perfectamente con unos buenos gráficos.

PLATOON

La clave del éxito

Ocean

Se cumplen algunos meses ya desde que Ocean publicara en sus primeras versiones el sensacional «Platoon», cuando ha llegado a nuestras manos esta versión Pc del juego que se basara en la «oscarizada» película de mismo título.

El juego nos ofrece la oportunidad de tomar parte en una serie de peligrosas misiones desarrolladas en pleno frente vietnamita, siguiendo en determinados momentos las acciones que en la pantalla transcurrían.

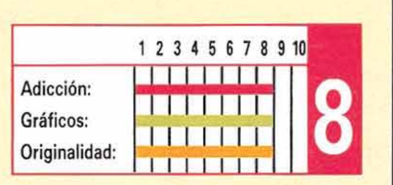
En concreto, cinco son las fases que dan forma al programa, y que por este orden son: la búsqueda de la aldea indígena a través de la selva, los túneles, la trinchera, de nuevo la jungla y, por último, el bunker, donde deberemos hacer frente al sargento Barnes, uno de los miembros de nuestro propio pelotón que tratará de evitar por todos los medios que hagamos pública su responsbilidad directa en la muerte de varios compañeros.

Cada una de ellas presenta no sólo un aspecto totalmente distinto, sino incluso el propio sistema de juego y su estilo —que pasará desde el más puro arcade hasta casi la clásica vídeo-aventura— variarán de unas a otras.

Todo ello está aderezado, además, con unos buenos gráficos —especialmente destacables en la fase de los túneles—, unos movimientos adecuados, y un sencillo manejo tanto de los personajes como de los menús de selección, lo cual añadido al propio interés de estar basado en una película de renombre, hace que sin duda «Platoon» resulte en conjunto un título sumamente atractivo, algo que se mantiene en esta versión Pc correctamente realizada a todos los niveles.

Tal vez resulte criticable la excesiva dificultad de algunos de los niveles, así como la no inclusión de una opción que permitiera salvar el desarrollo del juego en cualquier momento, ya que conseguir acabarlo de una sola tirada, puede ser empresa de horas de trabajo y sudor para nosotros y nuestro joystick.

J.E.B.



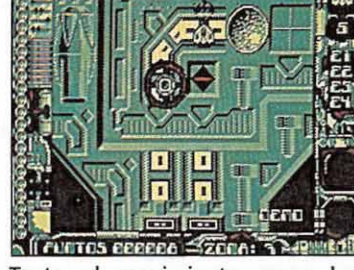
STARDUST

Técnicamente brillante

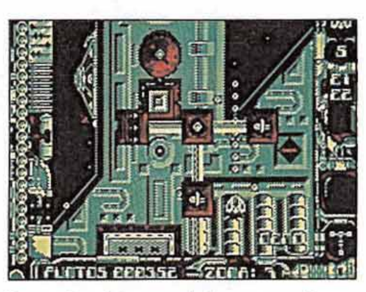
Topo Soft

«Stardust» es uno de esos juegos que se convierten directamente en un éxito y que logra que muchos le incluyamos entre nuestros favoritos, sin que a priori haya un buen motivo para ello. Nos explicamos, el programa es un clásico masacra-marcianos del estilo «Uridium» o «Slap Fight», lo cual, como comprenderéis, poco dice acerca de su originalidad; sin embargo, sus autores fueron lo suficientemente inteligentes como para no limitarse a realizar una nueva imitación sin más de este estilo, y le dotaron de una serie de detalles innovadores —así como de un alto nivel de calidad— que fueron los que consiguieron que pronto llamara poderosamente nuestra atención.
Por una parte, el argumento, lejos de convertirse en una excusa torpemente redactada para justificar la enésima recreación del típico arcade espacial, logra crear una magnífica atmósfera, a la vez que nos explica claramente nuestro cometido. Por otra, el nivel técnico ha sido cuidado al máximo, y tanto los gráficos como los «scrolles» y movimientos son tan suaves como rápidos, algo no muy usual. Incluso la carátula, obra del genial Azpiri, aporta su granito de arena para contribuir al excelente resultado final.
El juego en sí está dividido en dos partes independientes; en la primera, y a bordo de nuestro astro-caza, deberemos sobrevolar seis gigantescos supercruceros para llegar, por último, hasta la nave insignia, donde se encuentra el generador, el objetivo de la segunda fase. En ella, y tras desembarcar de nuestra nave, deberemos recorrer a pie la distancia que nos separa del generador para una vez destruido este, retornar de nuevo a nuestra nave y desaparecer antes de que todo estalle en pedazos.
Una última consideración; esta versión Pc mantiene el alto nivel de calidad del programa original —muy especialmente en la rapidez del desarrollo—, lo cual unido a lo anterior, hace que creamos que «Stardust» debe ocupar un lugar de honor en vuestra programoteca.

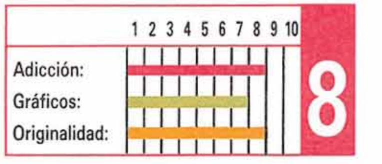
J. E. B.



Tanto el movimiento como los "scrolles" son suaves y rápidos.

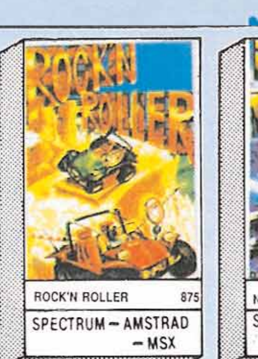
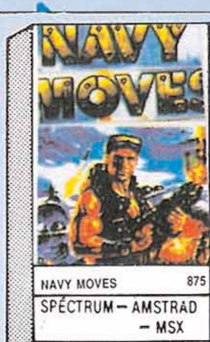
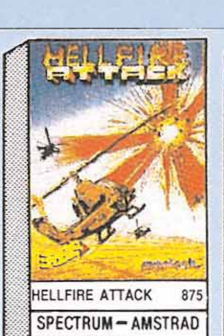
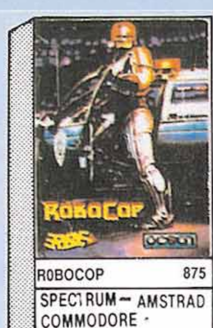
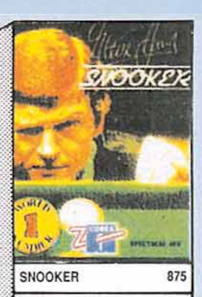


Durante el juego debemos enfrentarnos a un sinfín de enemigos con malas intenciones.

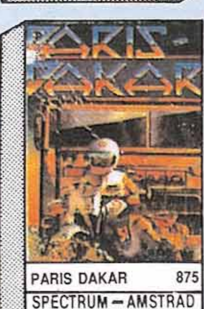
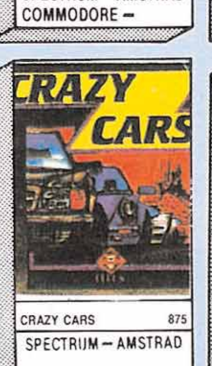
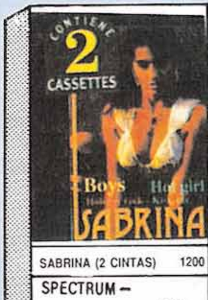




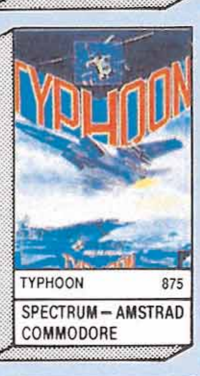
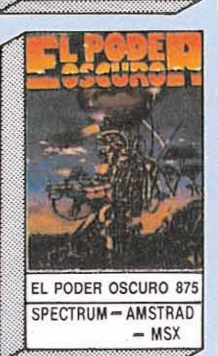
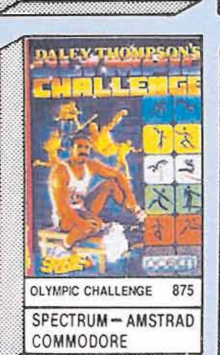
* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *
¡VIDEO-JUEGOS A LO GRANDE!
* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *
¿Se te quedan pequeños tus video-juegos?. Dinamic, ha creado para ti un nuevo concepto: los video-juegos a lo grande. Más completos y mejor hechos... ¡Gigantes!.
Como Aspar GP Master, todo un alarde de realismo. La simulación deportiva definitiva.
Como lo Mejor de Dinamic, una antología de éxitos en esencia. ¡Irrepetible!.
O como Navy Moves, la misión más arriesgada en las aguas del Pacífico que pondrá a prueba tu valor.
Con completos Manuales de instrucciones, para que sepas a que atenerte. con magníficos posters de tus héroes favoritos... Y mucha sorpresas más.
Nunca nadie dio tanto por tan poco.
A partir de ahora lo único pequeño será tu ordenador.
ASPAR GP MASTER
CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM·AMSTRAD·MSX·PC
CASSETTE: 1200.-
DISCO: 2250.-
SPECTRUM·AMSTRAD·CBM·MSX
CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM·AMSTRAD·MSX
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA. 18. TORRE DE MADRID. 27-5. 28008 MADRID.
VENTAS POR CORREO: 91 450 89 64
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 91 411 41 77 - 411 28 11
NUEVO TELEFONO

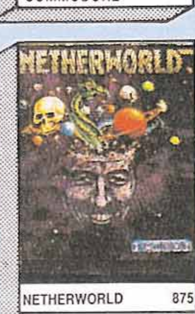
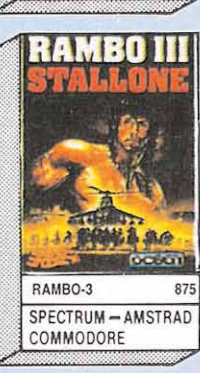
Juego	Precio	Ordenador
SILENT SHADOWS	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
WELLS & FARGO	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
ROCK'N ROLLER	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
NAVY MOVES	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
HELLFIRE ATTACK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SAVAGE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
ROBOCOP	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SNOOKER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
4 X 4 OFF-R. RACING	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BATMAN (NUEVO)	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –

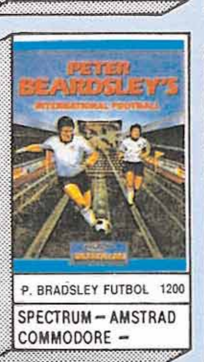
Juego	Precio	Ordenador
EXPLODING FIST +	875	SPECTRUM – COMMODORE –
SALAMANDER (CINTA)	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
PARIS DAKAR	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
THUNDERBLADE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
CRAZY CARS	875	SPECTRUM – AMSTRAD
LO MEJOR DE DINAMIC	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
SABRINA (2 CINTAS)	1200	SPECTRUM – – MSX
EXITOS PROEIN 2	1450	SPECTRUM – AMSTRAD
LAST NINJA 2	1400	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
ORO, PLATA Y BRONCE	1950	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –

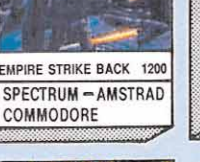
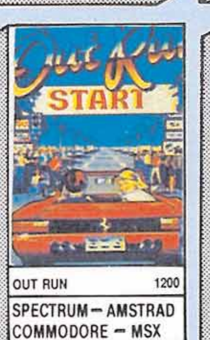
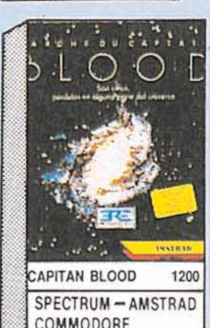
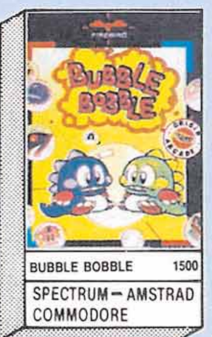
Juego	Precio	Ordenador
SAMURAI WARRIOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STREET FIGHTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SOL NEGRO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TYPHOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DARK SIDE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
EL PODER OSCURO	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
MUTANT ZONE	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
OLYMPIC CHALLENGE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARTIC FOX	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STRIP POKER 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX

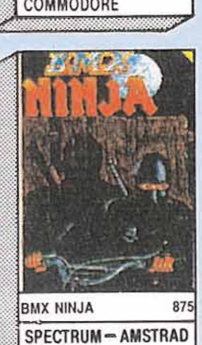
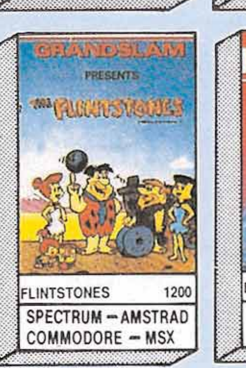
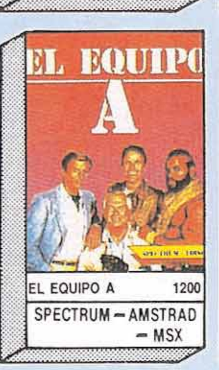
Juego	Precio	Ordenador
NETHERWORLD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
ROAD BLASTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GUERRILLA WAR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
OVERLANDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
1943	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TRIPLE COMANDO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
RAMBO-3	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BARBARIAM	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
VINDICATOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
VAMPIRE'S EMPIRE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –

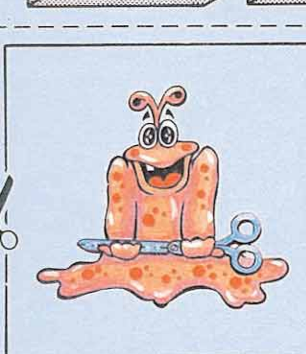
Juego	Precio	Ordenador
MICKIE MOUSE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TIGER ROAD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
ASPAR-GP-MASTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
19	1200	SPECTRUM – COMMODORE –
PACK-ERBE-88	2.495	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
P. BRADSLEY FUTBOL	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SIX PAK 3	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
PROHIBITION	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
HUNT.F.RED OCTOBER	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
METROPOL	1200	SPECTRUM – AMSTRAD

Juego	Precio	Ordenador
EMPIRE STRIKE BACK	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
OUT RUN	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
COLOSUS 4	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
CAPITAN BLOOD	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
007 /LIVE...)	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
AFTERBURNER	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUBBLE BOBBLE	1500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
FLYING SHARK	1500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TRIVIAL PURSUIT	1.995	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

Juego	Precio	Ordenador
BMX NINJA	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TOTAL ECLIPSE	875	SPECTRUM – AMSTRAD
BARBARIAN-2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
MOTOR MASACRE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
PAC-MANIA	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
FLINTSTONES	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
EL EQUIPO A	1200	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
S.D.I.	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
R-TYPE	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
BIG BOX (10 Juegos)	1990	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

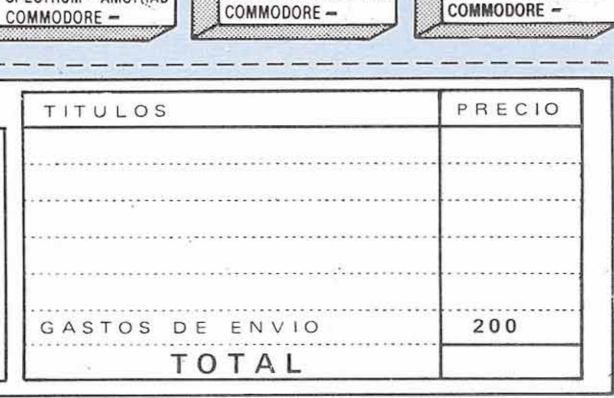
FORMA DE PAGO: Contrareembolso. deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Población ____ Provincia ____
Código Postal ____ Teléf. ____
N.º de Tele-Cliente ____
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRADD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)



TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE''(NOMBRE)''LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ______________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ______________________
   5 CLEAR 65518: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "               ______
__________      DATOS   ": LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

X=PEEK (64703)+256*PEEK (64704):
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

BATMAN
THE CAPED CRUSADER

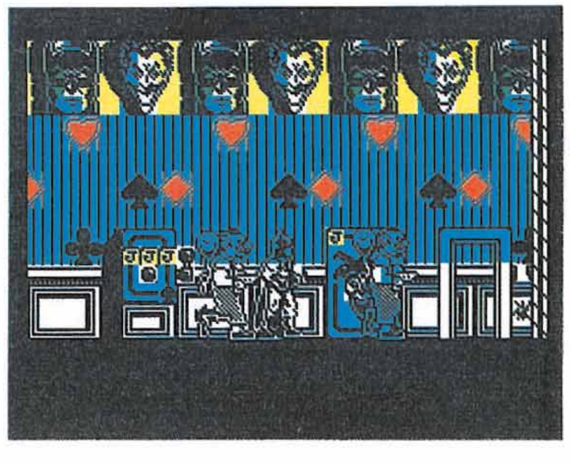
Un superhéroe en apuros

Aunque su título pueda prestarse a confusión, este nuevo lanzamiento de Ocean no tiene nada que ver con el programa con el que Jon Ritman y Bernie Drummond revolucionaron el campo de las tres dimensiones hace ya dos años. Se ha tomado el mismo personaje pero se han utilizado unas técnicas de programación radicalmente distintas, y se ha intensificado el componente de videoaventura, para dar cuerpo a un juego original y divertido que garantiza, sin duda, muchas horas de entretenimiento.

El programa que ahora comentamos ha sido dividido en dos partes independientes y cargadas por separado que se encuentran en ambas caras de la cinta. No se trata, por tanto, de un juego multicarga, sino de dos programas diferentes que giran alrededor de los dos peores enemigos de Batman: el Pingüino y el Comodín. El desarrollo de la acción es similar para ambos programas, pero varían aspectos tan importantes como el mapeado, los objetos existentes y el objetivo a conseguir.

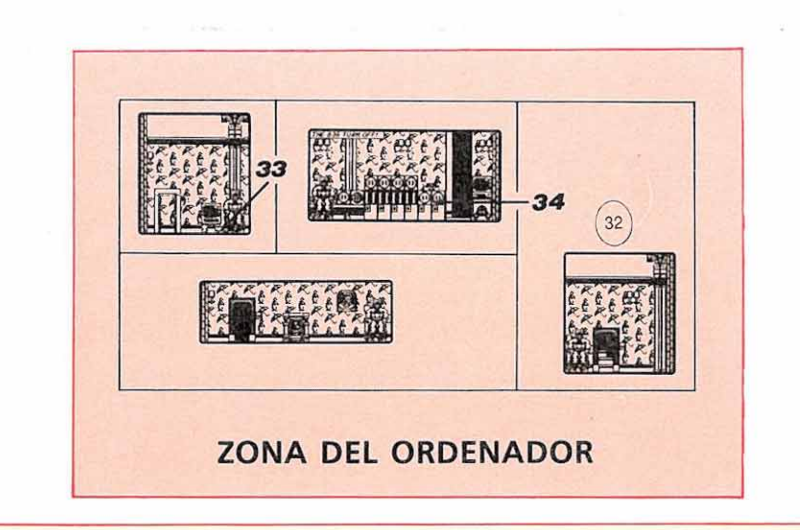
El juego

El juego puede ser incluido dentro del campo de las videoaventuras, pues la utilización lógica de los objetos es el elemento clave para resolver la aventura con éxito. Sin embargo, se ha buscado atraer a todo tipo de usuarios, sobre todo a los que relacionan el nombre de Batman con acción y movilidad, y por ello se ha dotado a nuestro personaje de una excelente libertad de movimientos que le permite no solamente manipular objetos, sino también luchar contra sus enemigos. Las acciones disponibles sin pulsar el disparador son trepar, caminar y agacharse, mientras que con el disparador pulsado podemos utilizar los mismos movimientos para dar patadas altas, dar puñetazos o lanzar un arma y dar patadas bajas. Para atravesar una puerta basta con situarse en la dirección apropiada, mientras que pulsando abajo y fuego se permite coger objetos o acceder a la pantalla de selección.



La presentación en pantalla es absolutamente original, pues se trata del primer programa que utiliza esta técnica. Intentando imitar la estructura de las tiras del comic, la acción se desarrolla en ventanas de tamaño y posición variable. Cada vez que Batman llega a una nueva pantalla, la ventana anterior se difumina y pierde color, apareciendo una nueva ventana que puede superponerse total o par- ▶

BATMAN
THE CAPED CRUSADER

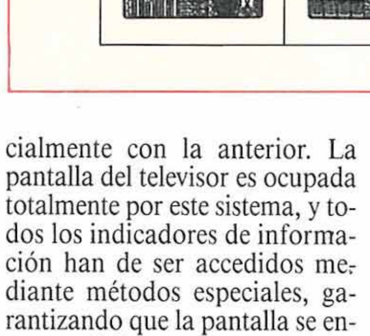


MAPA PRIMERA PARTE

BATICUEVA Y CALLES

PLANTA BAJA DE LA MANSIÓN

PRIMER PISO DE LA MANSIÓN



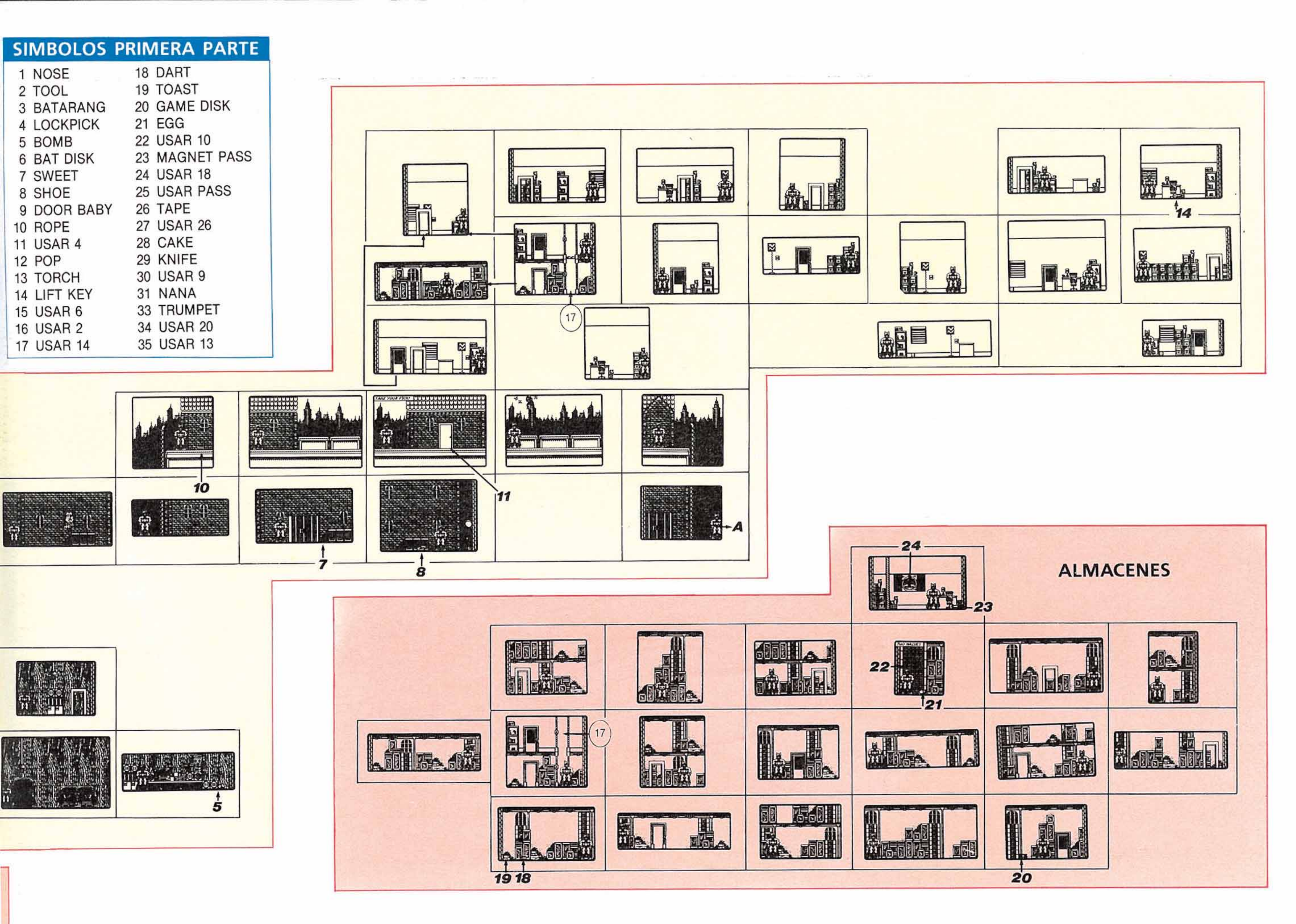
cialmente con la anterior. La pantalla del televisor es ocupada totalmente por este sistema, y todos los indicadores de información han de ser accedidos mediante métodos especiales, garantizando que la pantalla se encuentre únicamente ocupada por gráficos.

Aunque el componente arcade no sea fundamental, Batman deberá utilizar sus superpoderes para enfrentarse a los diversos enemigos que pueden hacerle perder la única vida que posee. En la primera fase los enemigos más frecuentes son los mercenarios armados que disparan sus poderes empeñados en impedir que Batman consiga su objetivo. En la segunda fase nos enfrentamos a payasos que, pese al sonriente globito que llevan a la espalda, son mucho más peligrosos de lo que aparentan, sin olvidar a las ratas y tanques de juguete a los que se une la aparición estelar de Comodín, el peor enemigo de Batman.

Pantalla de selección

Como ya hemos indicado, la pulsación simultánea de fuego y abajo permite a Batman recoger un objeto si hay alguno lo suficientemente cerca (todos los objetos parpadean, lo que facilita su identificación). Pero si dicha pulsación se produce en una zona vacía o el inventario de Batman está ya completo, accederemos al menú de selección, que nos permite manipular objetos y acceder a otros aspectos del desarrollo de la aventura.

Una vez dentro del menú de selección observaremos diversos indicadores e iconos. En la parte superior se encuentra el porcentaje de juego resuelto, bajo él una serie de iconos de control y rodeando esta zona los objetos que hayamos recogido hasta el momento, teniendo en cuenta que el inventario tiene una capacidad limitada. En la parte cen-



tral hay cuatro barras verticales que irán disminuyendo a medida que transcurre el juego y provocarán la muerte de Batman cuando las cuatro se agoten completamente, barras que hacen referencia a la fuerza, resistencia, nivel de heridas y tiempo de nuestro personaje. El marcador de fuerza disminuye por el mero hecho de caminar y puede reponerse descansando. El marcador de resistencia disminuye en la lucha cuerpo a cuerpo contra los enemigos, mientras que el de heridas se decrementa, lógicamente, ante los impactos de las balas enemigas, si bien ambos marcadores pueden reponerse utilizando un objeto alimenticio. El último indicador es relativamente secundario, pues se reduce bastante lentamente. Es importante observar, sin embargo, que los cuatro aspectos parecen estar bastante relacionados entre sí, de modo que una disminución drástica de uno de ellos puede ocasionar una pérdida similar en los restantes.

Para manejar el sistema de iconos contamos con un cursor en forma de murciélago que podemos mover a nuestro antojo para seleccionar los objetos y las opciones deseadas. En la versión Amstrad disponemos de cinco gráficos que nos conducen a otras tantas posibilidades. El icono superior permite activar/desactivar la música y efectos sonoros, mientras que el inferior sirve para abortar la partida y pide confirmación para prevenir posibles pulsaciones accidentales. El icono central sirve para volver al escenario del juego, y los dos gráficos situados a ambos lados sirven, de izquierda a derecha, para soltar y utilizar objetos y exigen que previamente se haya seleccionado con el batcursor el objeto que deseemos dejar o utilizar. Este último proceso sólo tendrá éxito si estamos intentando usar un objeto en el lugar y momento apropiados, pues en caso contrario no se producirá ningún efecto. Sin embargo, el uso correcto de un objeto provocará generalmente un incremento del porcentaje de juego resuelto y otros efectos secundarios que dependen de cada caso particular.

En la versión Spectrum contamos, además de los iconos ya explicados, de otros dos situados junto al icono de abortar partida. El situado a la izquierda representa un frasco de tinta y sirve para que la acción se observe en modo monocromo o color, mientras que el derecho sirve para alternar entre los ocho colores posibles para el borde y la zona de pantalla no ocupada por las ventanas de acción.

Primera parte: el Pingüino

El Pingüino, el que fuera uno de los más peligrosos criminales del país, acaba de salir de la cárcel y parece que lo hace con buenas intenciones, pues decide montar una fábrica de paraguas. Pero por desgracia las malas costumbres son difíciles de olvidar, y la retorcida mente del Pingüino ha elaborado un diabólico plan en el cual la fábrica no es más que una tapadera que oculte sus verdaderas intenciones: dominar el mundo mediante un ejército de pingüinos robóticos. Para parar esta terrible conspiración, el objetivo de Batman es destruir el ordenador central que controla la planta de proceso en la que se fabrican los robots.

La aventura comienza cuando Batman desciende a la baticueva. Las primeras pantallas reflejan el cuartel general de nuestro héroe y son, por tanto, seguras y tranquilas. Una pantalla a la derecha recoge el disco (bat disk) y utilízalo en la misma pantalla, consiguiendo un 1% a la vez que el mensaje «Insert the disk» (introduce el disco) se convierte en «Games people play » (juegos que juega la gente), lo que no deja de ser una pista. Recoge la bomba (bomb), el pico (lockpick), el batarang y la nariz postiza (nose). También puedes recoger la herramienta (tool) y obtener un 1% utilizándola en la misma pantalla en la que la recogiste haciendo que el mensaje «Broken machines» (máquinas estropeadas) pase a ser «Kept in the dark» (mantenido en la oscuridad).

La nariz postiza puede ser utilizada en cualquier momento y, además de otorgarnos un 2% proporciona a Batman invisibilidad momentánea, con la ventaja de que los enemigos no le atacarán al no ver más que su silueta. Te recomendamos que utilices el batarang inmediatamente, pues de este modo, aparte del 4%, conseguirás un arma permanente que se activa pulsando fuego y una tecla de dirección lateral y resulta muy eficaz para atontar enemigos a distancia.

Sal de la baticueva y recoge el caramelo (sweet) y el zapato (shoe). El caramelo, al igual que otros tantos objetos del juego, tiene la importante utilidad de reponer gran parte de nuestro nivel de energía y puede ser utilizado cuando las señales acústicas nos informen que Batman está atravesando momentos difíciles. El zapato proporciona un 7% y puede ser utilizado en ▶

SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Batman
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 26751
  40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal por la   cara que desees c
argar...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
  50 POKE PEEK 23631+256*PEEK 23
632+5,111: LOAD ""SCREEN$ : LOAD
 ""CODE : CLS : LOAD ""CODE 1638
4
  60 LET lin=90: LET dir=45485:
IF PEEK 30000=13 THEN LET lin=10
0: LET dir=46517
  70 RESTORE lin: FOR n=dir TO d
ir+9: READ a: POKE n,a: NEXT n
  80 RANDOMIZE USR 32768
  90 DATA 33,64,64,34,22,146,34,
24,146,24
 100 DATA 33,64,64,34,4,146,34,6
,146,24
```

BATMAN THE CAPED CRUSADER

MAPA — SEGUNDA PARTE

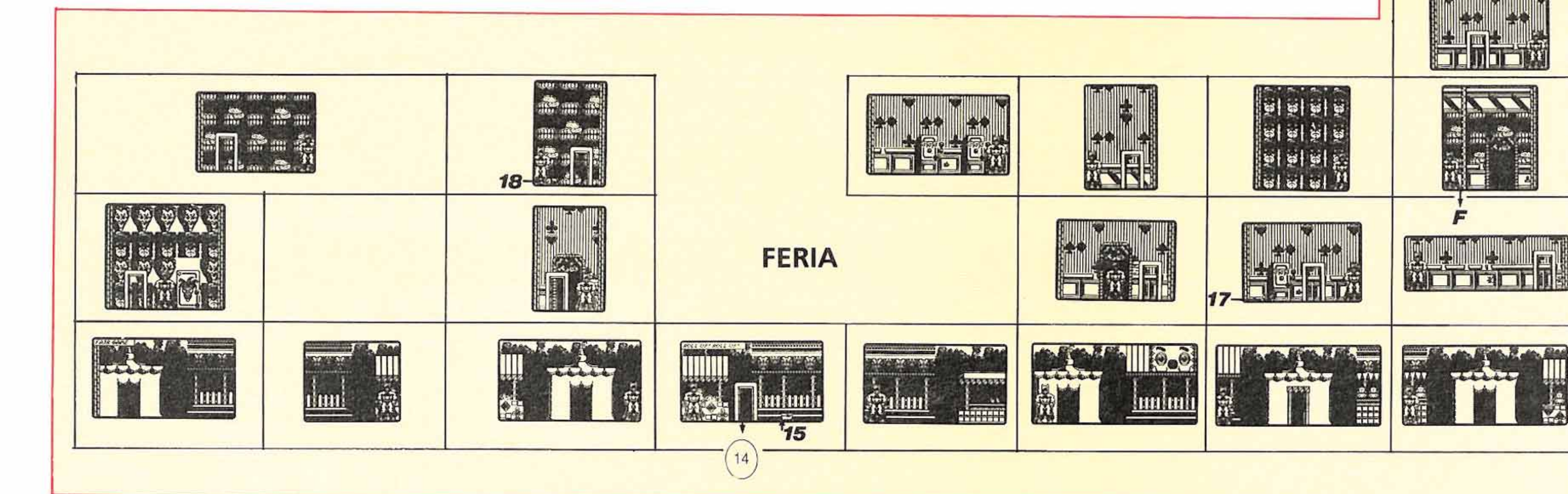
cualquier momento, proporcionando a nuestro héroe un superpoder de velocidad de efectos limitados.

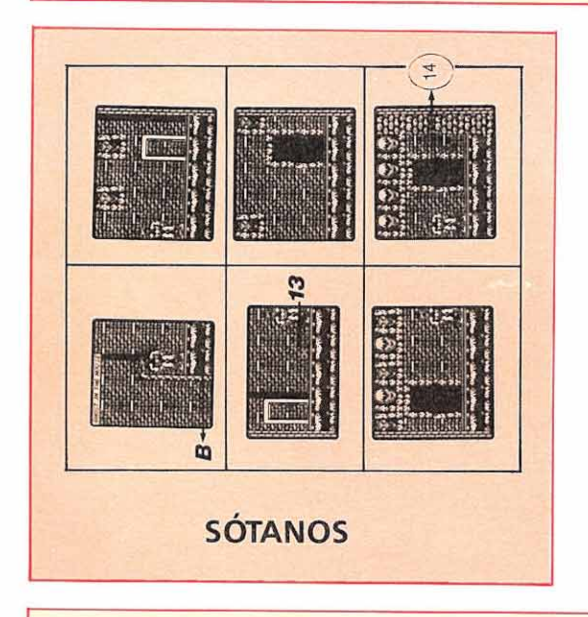
Camina hacia la izquierda, recoge la llave de la puerta (door key), sube por la primera escala que veas y recoge la linterna (torch) y el maíz (pop), otro objeto alimenticio. Regresa por donde viniste, camina de nuevo hacia la derecha y sube por la escala que te conducirá hacia la cuerda (rope). Dos pantallas a la derecha hay una puerta cerrada que pueden hacer saltar utilizando el pico, tal como revela claramente el mensaje «Use your pick». Tras obtener el 7% puedes entrar en el bloque de oficinas que se encuentran detrás de la puerta.

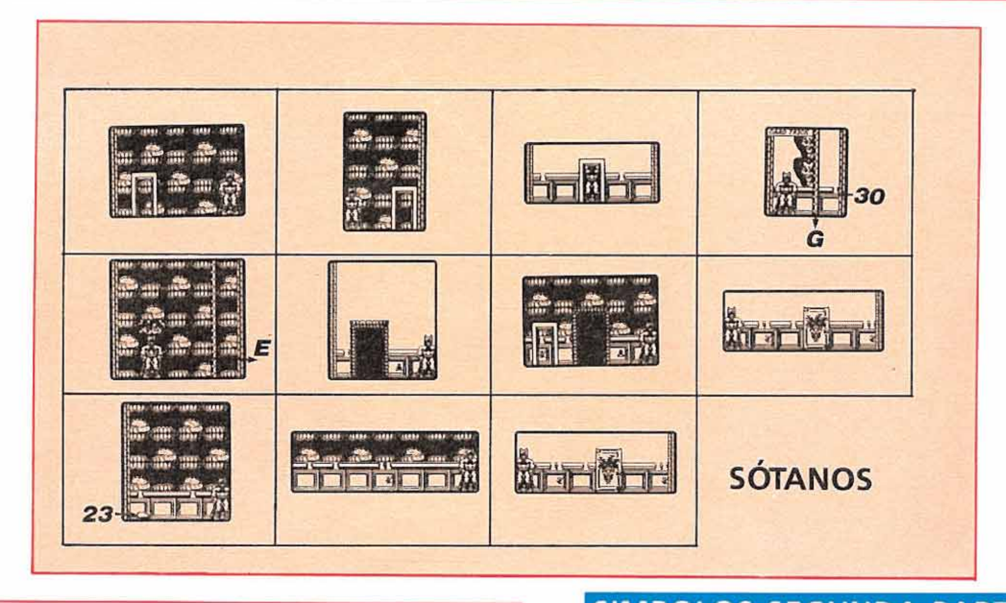
Recoge la llave del ascensor (lift key) y dirígete a la pantalla marcada en el mapa con el número 17. Observarás dos puertas a diferentes alturas y un ascensor que parece conectar los dos pisos. Colócate exactamente sobre la carlinga del ascensor y utiliza la llave recién recogida, lo que te permitirá conseguir el 6% y acceder al piso inferior, que conduce a las pantallas que forman el gran almacén. Conserva la llave, pues la necesitarás más adelante para realizar el proceso contrario.

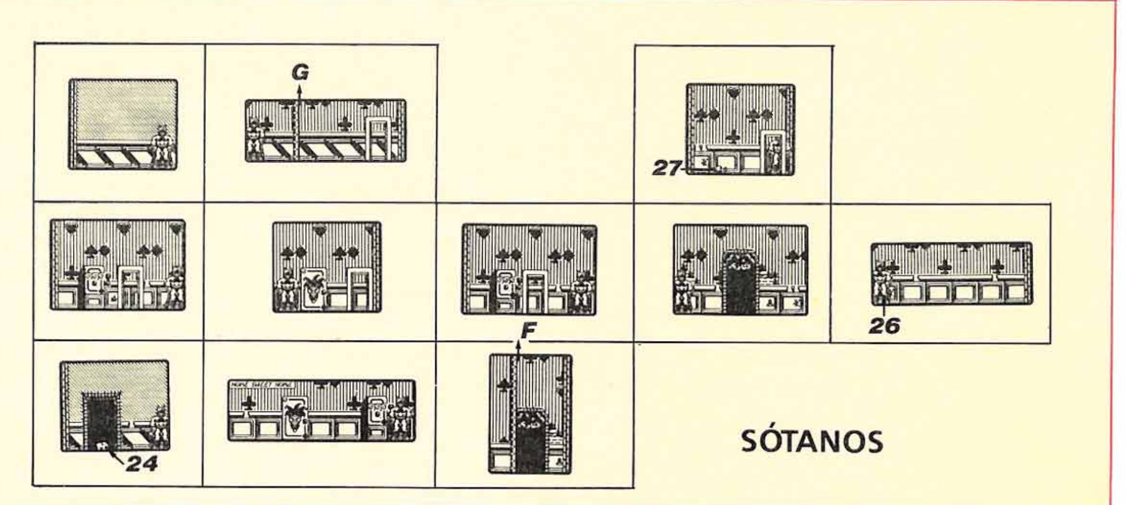
Una vez en el almacén recoge la tostada (toast), el dardo (dart), el disco de juegos (game disk) y el huevo (egg). Es precisamente en la pantalla donde se encuentra este último objeto donde tendrás que poner a trabajar tu imaginación observando el mensaje «Two halves» (dos mitades), que parece indicar que esa pantalla puede conducir a lugares en principio ocultos. Si utilizas la cuerda observarás atónito que, además de conseguir el 12%, dicha cuerda queda atada al piso superior y te permite trepar por ella para acceder a una nueva pantalla. En esta pantalla puedes recoger y utilizar el imán (magnet), que te proporciona un 9% y la inmunidad total a los pingüinos mecánicos. Sin embargo, esta habitación encierra una nueva prueba en el retrato de Batman que, sorprendentemente, se encuentra colgado de la pared. Si recuerdas que una de las grandes pasiones del Pingüino es arrojar dardos a las fotos de Batman (para intentar acertarle en la nariz, todo hay que decirlo) llegarás a la conclusión de que basta con utilizar el dardo para obtener el 18% del juego y abrir un armario situado detrás del retrato en el cual se encuentra el pase (pass).

Ahora debes realizar de nuevo el mismo camino en sentido contrario para dirigirte a la panta-





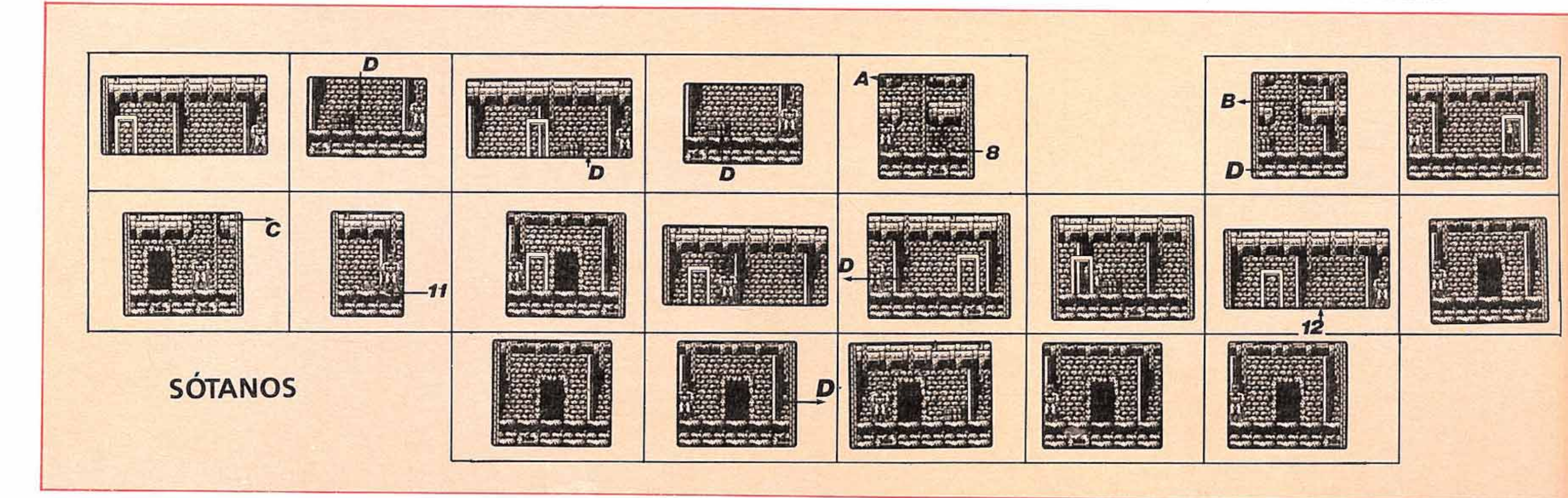




SIMBOLOS SEGUNDA PARTE

1 BATARANG	17 CASH
2 BULB	18 COKE
3 MASK	19 COCONUT
4 TORCH	20 TOOLS
5 EARS	21 KNIFE
6 ROLL	22 ROBIN
7 FISH	23 MILK
8 SHADES	24 TOY
9 USAR 2	25 USAR 29
10 USAR 4	26 HARMONICA
11 TEETH	27 CHICKEN
12 CARROT	28 CAMERA
13 WIRE CUTTER	29 CARD
15 CLOG	D DINAMITA
16 USAR 11 Y 8	

Común a las dos partes: Los números encerrados dentro de un círculo representan conexiones entre zonas.



SÓTANOS

La utilización lógica de los objetos es el elemento clave para resolver la aventura

BATICUEVA

SÓTANOS

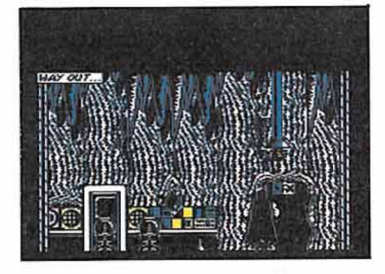
lla marcada en el mapa con el número 25, donde se encuentra la puerta cerrada que conduce a la gran mansión del Pingüino y, lógicamente, puede ser abierta con el pase recién conseguido, tal como nos inducía a pensar el mensaje «Don't pass Go!» Tras obtener un nuevo 9% entra en la gran mansión para enfrentarte a una total oscuridad que puedes eliminar fácilmente utilizando la linterna, lo que proporciona, además, otro importante 9%.

Recoge la cinta de vídeo (tape) y utilízala en cualquier pantalla en la que encuentres un televisor, pues así consigues un 1% extra. Dado que el resto de la planta baja carece de interés, debes dirigirte a la pantalla marcada en el mapa con el número 28, que comunica con el primer piso de la mansión. Ten además en cuenta que una vez dentro de la casa te expones a ser atacado, pero nunca eliminado.

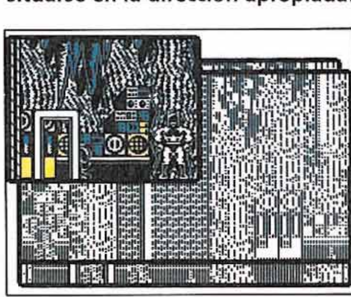
Una vez arriba recoge el cuchillo (knife) y utiliza la llave de la puerta (door key) para abrir la puerta cerrada que se encuentra en la pantalla señalada con el número 30, consiguiendo, además, otro 8%.

Sobrepasada la puerta recoge el plátano (nana) y la trompeta (trumpet), teniendo en cuenta que este último objeto puede ser utilizado para obtener un nuevo 1%. Por fin has llegado a la habitación del ordenador en la que el mensaje «The big turn off» (el gran apagón) parece incitarte a poner rápido punto final a los diabólicos planes del Pingüino.

El objeto necesario para destruir el ordenador es, como seguramente ya habrás adivinado, el disco de juegos (game disk), tal vez por el eterno antagonismo entre los programas de gestión y de entretenimiento. Utiliza el disco para conseguir el ansiado 100% y presenciar el escueto fin de fiesta.



Para atravesar una puerta basta con situarse en la dirección apropiada.



La presentación en pantalla es absolutamente original.

Segunda parte El comodín

Robín, el inseparable compañero de Batman, ha desaparecido misteriosamente. La única pista que has podido encontrar es uno de los naipes con los que el infame Comodín suele firmar sus visitas. Analizando la carta por ordenador, Batman descubre que contiene un mensaje en clave con el siguiente texto:

«Robin se dirige a una fiesta peor que la muerte. La mecha está prendida. No pierdas tiempo, sigue a tu nariz y recuerda que no hay nada como estar en casa. ¡Boom, boom!»

Al igual que en la primera parte la aventura comienza cuando Batman desciende al interior de la baticueva. Recoge la bombilla (bulb) y entra en la pantalla que se encuentra al noroeste de la pantalla inicial. Dicha habitación se encuentra totalmente a oscuras, pero puedes romper las tinieblas utilizando la bombilla recién recogida, consiguiendo además el 1%. De vuelta al juego observarás que la habitación, antes a oscuras, contiene dos objetos, la máscara (mask) y la linterna (torch) que debes recoger inmediatamente.

Recoge el batarang y utilízalo para obtener otro 1% y la posibilidad de lanzarlo contra los enemigos. Desciende por la escala y encontrarás una nueva habitación a oscuras. Para remediarlo basta con utilizar la linterna, obteniendo, además, el 2%. Al regresar de nuevo a la acción observarás que te encuentras en una húmeda zona de alcantarillas y que a tu lado se encuentran las orejeras (ears). Tras recogerlas y utilizarlas podrás recibir un mensaje telepático de Robin desde el lugar en el que se encuentra prisionero y un 4% del juego.

En tu camino por el laberinto de las alcantarillas encontrarás varias pantallas conteniendo unos cartuchos de dinamita que no pueden ser recogidos ni manipulados. Hay un total de diez de estos cartuchos que hacen referencia a otras tantas bombas que puedes observar en la parte inferior de la pantalla de selección. De momento, ignóralas en espera de la ocasión propicia, y observa detenidamente el mapa para no perderte en tu búsqueda del rollo de papel (roll), el pescado (fish), las gafas oscuras (shades), la dentadura postiza (teeth) y la zanahoria (carrot). Subiendo por la escala marcada con la letra B podrás acceder a los alicates (wire cutter), uno de los objetos más importantes del juego, pues sirve para desactivar las bombas. Ahora puede ser un buen momento para dar marcha atrás y visitar las diez pantallas en las que se encontraban los cartuchos de dinamita. Obtendrás un 19% por la primera bomba que desactives, mientras que por cada una de ellas irás observando que las bombas situadas en la pantalla de selec- ▶

BATMAN

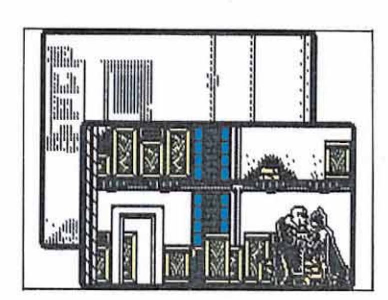
THE CAPED CRUSADER

ción van siendo tachadas. Una vez desactivadas las diez bombas, puedes regresar al lugar donde encontraste los alicates.

Continúa caminando y llegarás a la feria. Recoge el peso (clog) y el pastel (cake), sabiendo que el peso puede ser utilizado en cualquier momento y concede un 1% a cambio de unos segundos en los que Batman se moverá notablemente más despacio que lo normal. Recoge el dinero (cash) y utilízalo en cualquier pantalla en la que haya una máquina tragaperras, donde a cambio del dinero obtendrás un 9% y la aparición de la carta (card). En las pantallas de la feria es muy probable que te encuentres con el malvado Comodín. Si lo localizas debes arrinconarle y golpearle sin cesar hasta que el muy cobarde deje caer la cuerda (rope), de vital importancia para completar el juego.

Volviendo a la feria continúa caminando hacia la derecha hasta que encuentres una carpa en la que la puerta ha sido sustituida por una enorme boca. Es en esta pantalla o en otra similar donde puedes utilizar la dentadura postiza para obtener un 7% y la posibilidad de utilizar en adelante cualquier objeto alimenticio (zanahorias, pescado, pastel), pues antes cualquier intento de usar dichos objetos hubiera sido inútil. Entra por esa puerta y observarás que la pantalla permanece completamente en blanco. Para evitar el fuerte resplandor basta con utilizar las gafas oscuras, obteniendo además otro 12%.

Si continúas avanzando a través de las nuevas pantallas comenzarás a observar que muchas puertas parecen haberse contagiado de la locura del Comodín y se deslizan lateralmente, dificultando el proceso de atravesarlas. Por suerte, puedes detener este molesto movimiento recogiendo las herramientas (tools) y utilizándolas en cualquier habitación cerrada, obteniendo



El marcador de resistencia disminuye en la lucha cuerpo a cuerpo.



Los dos incondicionales enemigos de Batman están presentes en el juego.

además otro 9%. De momento recoge la cámara y utilízala para conseguir el 4% y una entrañable escena familiar, trepando a continuación por la escala que hemos marcado con la letra F.

Recoge el juguete (toy), la armónica (harmonica) y la pata de pollo (chicken). Los dos primeros pueden ser utilizados inmediatamente, consiguiendo por cada uno el 1% del juego. Asciende por la escala G y llegarás a una habitación aparentemente cerrada en la que puedes leer el mensaje «Card trick» (truco de cartas). Es, por tanto, el lugar ideal para utilizar la carta, observando que además de obtener un 12% consigues que aparezca una nueva puerta hasta entonces inexistente.

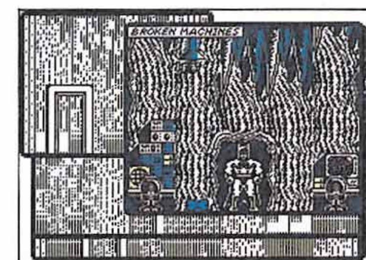
Recoge la botella de leche (milk) y desciende por la escala E, bajando en el primer piso. Caminando hacia el Sur llegarás a una nueva feria en la que pronto alcanzarás la estructura metálica de la montaña rusa. Recoge el coco (coconut) y comienza a ascender por el entramado de escaleras, recogiendo en tu camino las herramientas

INMUNIDAD TOTAL EN «BATMAN, THE CAPED CRUSADER»

Amstrad CPC	
Primera parte	POKE &708C,&C9
Segunda parte	POKE &7283,&C9
Spectrum	
Primera parte	FOR n=45485 TO 45494 READ a:POKE n,a:NEXT n DATA 33,64,64,34, 22,146,34,24,146,24
Segunda parte	FOR n=46517 TO 46526 READ a:POKE n,a:NEXT n DATA 33,64,64,34,4, 146,34,6,146,24

AMSTRAD

```
10 REM Batman,the caped crusader
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":PRINT:lin=80:dir=&8000:GOSUB 60:lin=
680:dir=&BEA0:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"Inserta cinta original":PRI
NT"por la cara que desees cargar...":FOR
 n=1 TO 1000:NEXT:CLS
50 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
:MODE 1:INK 0,26:INK 1,2:INK 2,0:INK 3,1
6:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &BEA0
60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
80 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
90 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
100 DATA DF3D20FDA724C806F5ED,1460
110 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
120 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
130 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
140 DATA 20FDA724C806F5ED78A9,1465
150 DATA E68028F5067F3E10ED79,1212
160 DATA 792F4F1F3E2A17ED7937,818
170 DATA C906F63E10ED79D9E52E,1381
180 DATA 00D9216CA6E506F5ED78,1361
190 DATA E6804FCD7CA630FB2115,1285
200 DATA 0410FE2B7CB520F93E0A,975
210 DATA CD7CA630EA26C43E1CCD,1306
220 DATA 7CA630E13EDABC38F226,1367
230 DATA C43E1CCD7CA630D33EDA,1320
240 DATA BC38E4FD21ADA8FD6E00,1462
250 DATA 26C43E1CCD7CA630BE3E,1119
260 DATA D7BC30DD2C20EF26703E,1199
270 DATA 1CCD7CA630AD3E1CCD7C,1163
280 DATA A630A67CFECD300EFE9C,1435
290 DATA 30CFFD23FD7DFEB120CB,1587
300 DATA 18C53E0B26802E083E0B,587
310 DATA 18023E09CDA2A6D03E0B,911
320 DATA CDA2A6D03E9FBCCB1526,1412
330 DATA 80D24FA73E1DBDC25BA6,1315
340 DATA 00AF0826A12E01FD2100,715
350 DATA A03E0418173E17ADC677,848
360 DATA DD7700DD231B26A12E01,869
370 DATA 2E013E0118023E09CDA2,574
380 DATA A6D03E0BCDA2A6D03EC0,1442
390 DATA BCCB1526A1D28FA708AD,1312
400 DATA 087AB320CEC368A63E17,1097
410 DATA ADC677DD7700DD231B2E,1159
420 DATA 023E0426B3CD2CA8D0FD,1163
430 DATA 7E04B7285A6901007F00,676
440 DATA 0000FD4E00FD4601DD21,909
450 DATA 0000DD094D3E012E0226,456
460 DATA B3CD2CA8D03E7FBD2803,1225
470 DATA 32ACA82E023E0826B3CD,930
480 DATA 2CA8D0FD5E02FD560369,1216
490 DATA 010500FD094D7BB226A1,845
500 DATA 2E013E01C291A71168A6,903
510 DATA ED53ADA71194A7D5ED5B,1533
520 DATA CFA8C3A6A63E06000018,994
530 DATA B63E0DCDA2A63E10CDA2,1235
540 DATA A6D03EDBBCCB1526B3D2,1494
550 DATA 2AA8C9CDC2A621008006,1143
560 DATA FFC51E004B16FF06F5ED,1322
570 DATA 78E680A928501C792FE6,1193
580 DATA 804F15C24EA87323C110,1027
590 DATA E22100001132800632C5,707
600 DATA 1A06004F0913C110F6E5,823
610 DATA 21000011CD800632C51A,662
620 DATA 06004F0913C110F6C17C,885
630 DATA B72013A7ED42013200A7,922
640 DATA ED42D80901CDFFA7ED42,1459
650 DATA D03C32ACA8C90000C35D,1147
660 DATA A8001E2A282200000000,314
670 DATA *
680 DATA F32100801167A6014A02,767
690 DATA EDB0DD21B1A8110501CD,1240
700 DATA 40A83EC332A8A921C4BE,1295
710 DATA 22A9A9C3DBA83A008021,1173
720 DATA B372FE452803218C70AF,1119
730 DATA 772100C0C377BF000000,849
740 DATA *
```



El sistema de juego intenta imitar la estructura de las tiras de comic.



El uso correcto de un objeto incrementa el porcentaje de juego resuelto.

(tools) y el cuchillo (knife). Una pantalla más hacia la izquierda llegarás por fin al lugar en el que Robin se encuentra prisionero. Por el mero hecho de utilizar la cuerda conseguirás un nuevo 15%, la libertad de Robin y el éxito total en tu difícil aventura.

Diferencias con la versión Amstrad

La explicación del desarrollo de las dos partes del juego ha sido diseñada en función de la versión Spectrum. La versión Amstrad contiene, sin embargo, unas diferencias que, aunque no de vital importancia, pasamos a explicar seguidamente.

Primera parte. Además de los enemigos ya explicados, Batman tendrá que enfrentarse en ciertas pantallas, por razones completamente oscuras que no llegamos a comprender, a los furiosos ataques de Batwoman. Los porcentajes ofrecidos por los diversos objetos son completamente diferentes, y algunos objetos cambian de nombre: trainees en lugar de shoe, fied egg en vez de egg, cup cake en vez de cake, y banana en vez de nana.

Segunda parte. El rollo de papel (roll) pasa a denominarse tisúe y puede ser utilizado en cualquier momento para obtener un breve poder de invisibilidad similar al ofrecido por la nariz postiza en la primera parte. La localización de la cámara y las herramientas se intercambian, y lo mismo ocurre con los alicates y el tisú. Aparentemente la carta no puede ser utilizada en el mismo lugar que en la versión Spectrum, lo que hace necesario un pequeño rodeo para llegar al lugar donde Robin se encuentra prisionero. Los porcentajes por objetos utilizados son completamente distintos y, finalmente, debemos sumar a la lista de enemigos la aparición de unos enmascarados armados con metralletas. ■

Pedro José Rodríguez

SOLO ERBE PODIA HACERLO

CINCO SUPER NOVEDADES

POR SOLO 2.495 pts.**

5 VIDEOJUEGOS TOTALES

ERBE 88

5 NOVEDADES ANUNCIADAS EN TV.

CHICAGO'S 30

COLISEUM

OPERATION WOLF

PSYCHO PIG UXB

TITANIC

PRIMER ANUNCIO DE VIDEOJUEGOS EN T.V.E.

OPERATION WOLF
CHICAGO'S 30
TITANIC*
COLISEUM*
PSYCHO PIG

Sólo **ERBE** podía intentar convencer a **TOPO, U.S. GOLD** y **OCEAN** para que aceptaran juntar en un **"PACK FLIPANTE"** las supernovedades que cada una de estos sellos tenía reservadas.

Han aceptado y tienes ante ti la más increible oportunidad que se ha conocido en el mundo de los videojuegos.

Míralo una vez en la tienda y ya no podrás apartarlo de tu imaginación.

¡Querrás tenerlo!

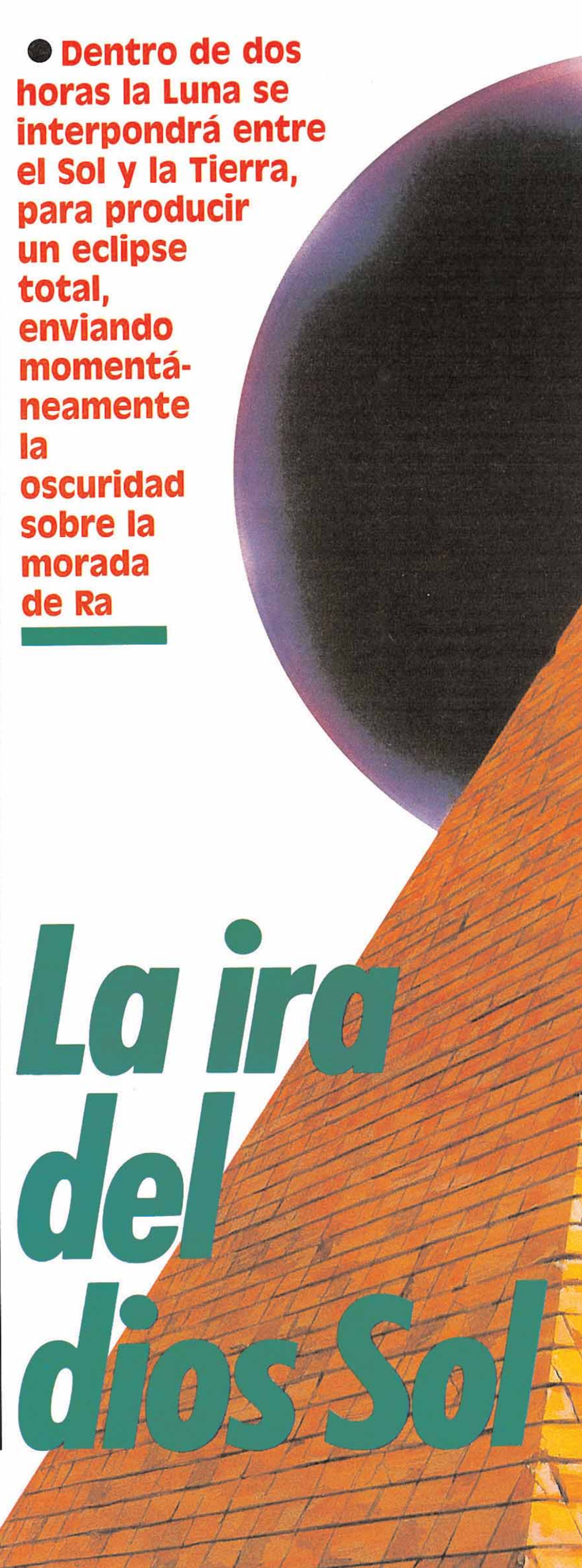


*En la Versión COMMODORE se sustituyen por **MAD MIX** y **SILENT SHADOW**.
**En Diskette 3.200 pts.

ERBE SOFTWARE • SERRANO, 240 • TEL. 458 16 58 • 28016 MADRID

TOTAL

Con este nuevo y sorprendente lanzamiento Incentive software consigue la sublimación de la técnica «freescape», utilizada anteriormente en Driller y Dark Side. Si unimos a la extraordinaria sensación de realismo derivada de esa técnica un excitante argumento y una complejidad muy superior a la de sus predecesores, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que Total Eclipse es una obra maestra, un clásico que no debes perderte.



La ira del dios Sol

● Dentro de dos horas la Luna se interpondrá entre el Sol y la Tierra, para producir un eclipse total, enviando momentáneamente la oscuridad sobre la morada de Ra

Está escrito que hace cientos de años, en el corazón del Antiguo Egipto, el Gran Sacerdote del dios Sol cayó en desgracia ante sus fieles. El pueblo no estaba dispuesto a continuar los sangrientos sacrificios exigidos en honor de Ra, dios del Sol, y decidió desobedecer a su jefe espiritual para acabar con la matanza. Enfurecido por la reacción de la gente, el Gran Sacerdote elaboró un diabólico plan para castigar el sacrilegio. Para ello ordenó la construcción de una pirámide con una cámara secreta en lo más alto y un enrevesado laberinto para impedir el acceso a la misma. Tras oscuras ceremonias Ra fue invocado y descendió del limbo de los dioses para morar en un sarcófago depositado en el interior de la cámara secreta. A partir de ese momento cualquier objeto que se interpusiera entre la morada de Ra y los rayos del Sol durante las horas de luz sería completamente destruido.

Hoy es 26 de octubre de 1930 y dentro de dos horas la Luna se interpondrá entre el Sol y la Tierra para producir un eclipse total, enviando momentáneamente la oscuridad sobre la morada de Ra. Si no haces nada para evitarlo el dios enfurecido enviará su ira sobre la Luna y la destruirá, con lo que enormes meteoritos surgidos de la explosión de nuestro satélite caerán sobre la Tierra provocando desastres ecológicos que harán caer la civilización en una era de miseria y desastre.

El juego

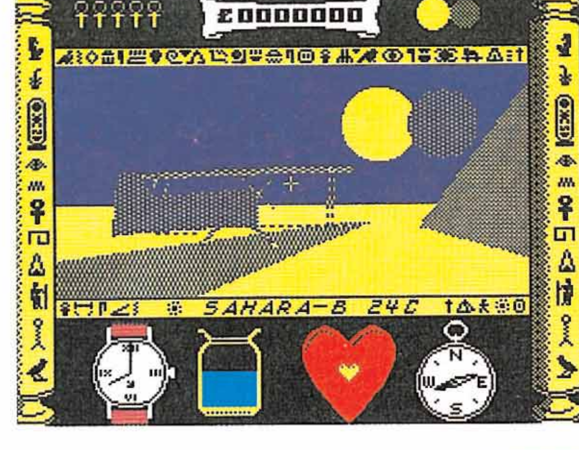
Son las ocho de la mañana y acabas de aterrizar con tu biplano cerca de la gran pirámide. Dado que el eclipse está previsto para las diez dispones únicamente de dos horas para llegar a la cámara secreta y destruir el sarcófago donde descansa Ra, el dios del Sol.

La técnica «freescape» consiste básicamente en imitar una cámara subjetiva por la cual la pantalla refleja el entorno que rodea al personaje como observado desde sus propios ojos. Las paredes y objetos parecen acercarse y alejarse de nosotros en función de la dirección de nuestros pasos, siendo posible incluso variar el ángulo de visión para acceder a lugares situados a diversas alturas. Disponemos de un cursor que refleja el centro de la escena actual y actúa como punto de mira al que se dirigirán nuestros disparos.

La complejidad del «freescape» hace necesaria la presencia de un elevado número de controles para dominar todas sus posibilidades. Además de las cuatro teclas de movimiento el jugador deberá manejar ciertas teclas para conseguir efectos adicionales. La tecla R sirve para descansar y disminuir el ritmo cardíaco a costa de una pérdida de tiempo. La tecla S cambia la longitud de los pasos, admitiendo tres dimensiones diferentes, y del mismo modo actúa la tecla A pero esta vez haciendo referencia al ángulo recorrido al girar. La tecla U gira 180 grados, la tecla O o el botón de disparo del joystick lanza una bala hacia la posición del cursor y la barra de espacio activa y desactiva el modo armamento, el cual en caso de estar activado hace que las teclas de movimiento actúen no sobre la orientación del personaje, sino sobre el cursor, el cual puede ser colocado con gran precisión sobre el punto sobre el cual deseemos disparar. Las teclas P, L y F actúan sobre el ángulo de visión pues sirven para mirar hacia arriba, abajo y centro respectivamente. Con la tecla H podemos agacharnos o ponernos de pie y la tecla I interrumpe momentáneamente el juego para presentarnos un menú desde el cual podemos grabar o cargar una posición en el cassette o abortar la partida.

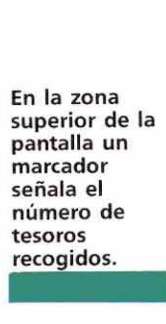
En la parte superior izquierda de la pantalla encontramos un indicador que nos informa sobre los ankhs recogidos hasta el momento en color claro. Los ankhs, símbolos de la vida, son figuras con forma de muñeco esquemático que pueden encontrarse dispersos por el laberinto y recogidos por el mero hecho de tocarlos, sirven para abrir las barreras que protegen ciertas puertas. Solamente hay seis ankhs en la pirámide y todos ellos resultan imprescindibles para completar la aventura, tal como indicaremos más adelante. Aunque el marcador sólo tenga capacidad para cinco ankhs es posible recoger todos los que encontremos, aun desbordando dicha capacidad.

En la zona superior derecha encontramos un marcador numérico que indica el valor del tesoro conseguido hasta el momento en libras. Diversas salas de la pirámide contienen recipientes y cofres que incrementarán dicho marcador cuando los toquemos, siendo necesario permanecer cierto tiempo en contacto con ellos para agotar total-

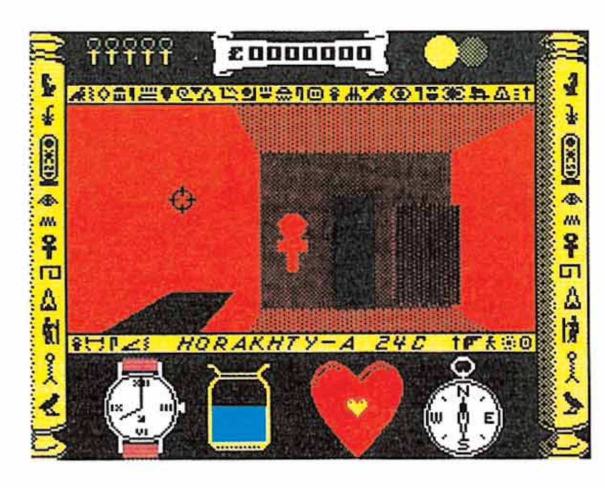


La complejidad del «freescape» hace necesaria la presencia de un elevado número de controles.

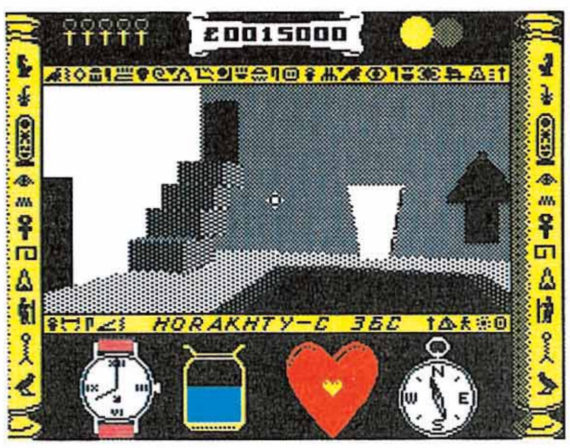



En la zona superior de la pantalla un marcador señala el número de tesoros recogidos.

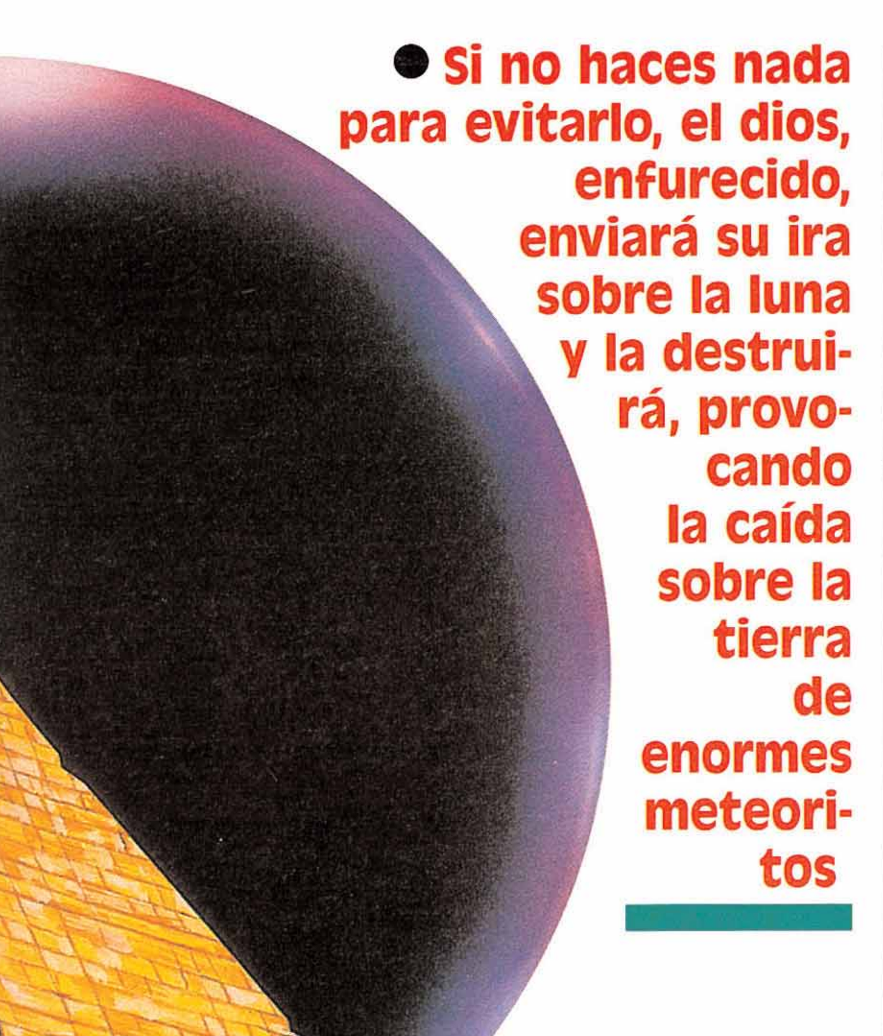
ECLIPSE



Los anks son pequeñas figuras que permiten abrir las barreras que protegen ciertas puertas.



El juego está dividido en ocho zonas.



● Si no haces nada para evitarlo, el dios, enfurecido, enviará su ira sobre la luna y la destruirá, provocando la caída sobre la tierra de enormes meteoritos

mente su capacidad, momento en el que desaparecerán. Los cofres deben ser abiertos previamente mediante un disparo en la tapa.

A la derecha del indicador de tesoro hay una representación gráfica del estado actual del eclipse. Bajo la pantalla principal encontramos una estrecha barra de información en la que, además de diversos mensajes de utilidad, encontramos generalmente la descripción del lugar en el que nos encontramos, identificado por un nombre y una letra. El juego está dividido en ocho zonas cuyos nombres son Sáhara, Horakhty, Nephtys, Pharaohs, Kepresh, Ramesses, Ilusion y Shabaka que identificaremos a partir de ahora mediante su primera letra. Dado que cada zona dispone de un número variable de salas, cada una de las cuales posee una letra que la identifica, para hacer referencia a una sala concreta es necesario indicar la zona en que se encuentra y la letra dentro de la zona. Junto a la descripción, el programa nos informa de la altura a la que se encuentra la sala en cuestión sobre el nivel del mar, medida en cubits. El juego comienza en Sahara-A a una altura de 24 cubits (S-A), mientras que la cámara secreta se encuentra en Shabaka-A (SH-A), a 84 cubits.

La parte inferior de la pantalla contiene los marcadores más importantes: reloj de pulsera, cantimplora de agua, corazón y brújula. La utilidad del reloj resulta evidente, por lo que indicaremos que el agua de la cantimplora se decrementa exactamente cada 30 segundos y puede ser recuperada recurriendo a los recipientes y pozos que encontraremos en ciertas salas del laberinto. Cuando el agua se agota completamente la partida no termina automáticamente, pero quedamos mucho más vulnerables a las caídas e insolaciones. Los latidos aumentan de ritmo tras largas caminatas, caídas o disparos enemigos, provocando un ataque de corazón si no descansamos pulsando la tecla R, que proporciona una disminución de los latidos proporcional al tiempo que se pierde por pulsarla. Sin embargo no es posible descansar en el exterior de la pirámide, debido a la excesiva temperatura. Finalmente la brújula, que señala siempre el Norte con la parte oscura de la aguja, será de gran utilidad para mantener la orientación en nuestro camino.

Sólo disponemos de una vida, la cual puede ser perdida al agotarse el tiempo, sufrir un ataque de corazón, caer desde una altura excesiva cuando los indicadores de agua y latidos se encuentren a niveles peligrosos o tocar un objeto venenoso como el poste situado en el centro de Horakhty-I (H-I). Cada vez que entramos en una nueva pantalla se recuperan los valores por defecto para tamaño de paso y ángulo de giro, parámetros que pueden ser observados también en los jeroglíficos situados bajo la pantalla principal.

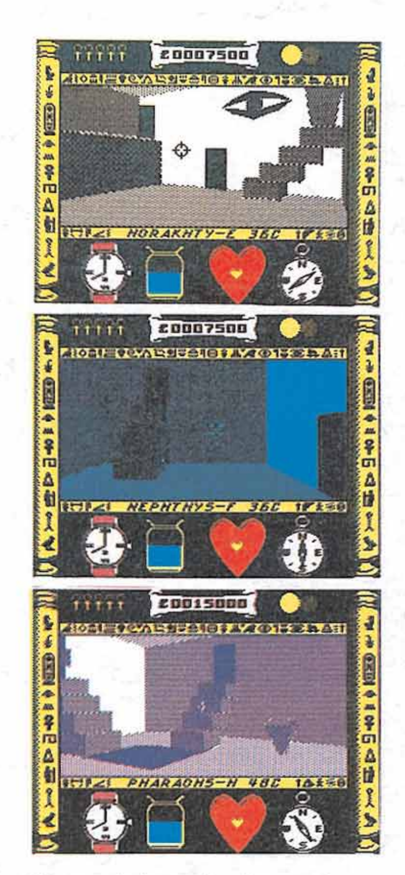
Objetos, enemigos y trampas

Como era de esperar las diversas estancias de la pirámide están comunicadas por gran cantidad de puertas. La mayoría se encuentran abiertas mientras que otras, bloqueadas por una placa situada en el centro, sólo podrán ser atravesadas perdiendo un ankh (una excepción es una de las puertas superiores de Pharaohs-A, que puede ser desbloqueada con un simple disparo). Otras puertas, cinco en total, permanecen tapadas por una gran losa de color blanco. Para abrirlas es necesario observar el símbolo situado a su lado, buscar otro símbolo idéntico en algún lugar de la pirámide y disparar sobre él, momento en el que aparecerá el mensaje «Match made» y la puerta correspondiente quedará libre. Encontraremos cinco de estos símbolos (ojo, árbol, pájaro, hueso y cabeza) cuyas correspondencias se encuentran respectivamente en H-F, H-D, N-F, S-A y R-A. Un caso especial es el del pájaro, pues para liberar la puerta correspondiente no hay que disparar sobre el símbolo en sí, sino sobre un bloque de piedra semiinvisible que se encuentra junto al mismo, momento en el que además desaparecerá la pared situada en el centro de la pantalla.

Muchas estancias se encuentran compartimentadas por paredes que impiden el paso de un lado a otro y pueden generalmente ser eliminadas o esquivadas recurriendo a diversos trucos. Así por ejemplo la situada en H-H, junto a unas huellas de pisadas, puede ser destruida por el mero hecho de tocarla. Las situadas en K-R y H-D son destruidas disparando repetidamente sobre ellas. La barrera situada en H-G reaparece a los pocos instantes de desaparecer tras ser alcanzada por un disparo, pero puede ser esquivada agachándose para pasar por debajo (tecla H). La barrera situada en H-E se traslada a la parte superior de la sala al dispararla, dejando libre el acceso a una nueva pantalla. En P-H, por el contrario, hay una barrera en principio invisible que se levanta al cruzar el suelo rayado que separa las dos partes de la estancia.

Algunas puertas (H-B, R-C, R-E) desaparecen mediante un simple disparo siempre que sea realizado por el lado correcto, pues todo intento de atravesarlas por el lado contrario provocará la aparición del mensaje «Way blocked» (camino bloqueado). Otras (H-A, R-B) se deslizan alternativamente para permitir o impedir el paso tras dispararlas. La situada en H-D, una vez destruida la pared que la ocultaba, puede ser abierta to- ▶

TOTAL ECLIPSE



El agua de la cantimplora se decrementa cada treinta segundos.

cándola lateralmente, y en P-B, muy cerca del final de la aventura, hay una puerta vital situada tras un gran pedestal que ha de ser destruido disparando.

Los principales peligros son las momias en sus sarcófagos y los cañones situados en el techo de ciertas pantallas. La momia en N-A dispara sin cesar y solamente podemos intentar evitarla, la situada en H-G también lo hace pero podemos cerrar la tapa del sarcófago en el que se encuentra disparando sobre él y la situada en K-E permanece inmóvil y tumbada sobre el suelo pero comienza a disparar a gran velocidad si cometemos la imprudencia de pisar el suelo rayado situado en el centro de la habitación. En cuanto a los cañones decir que son enemigos peligrosos e indestructibles, presentes sólo en N-B y SH-A, vigilando la cámara secreta. Todos estos enemigos provocan el aumento de los latidos del corazón, del mismo modo que los gases venenosos que se desprenden en algunos puntos de K-F. También debemos indicar la presencia en P-I de una zona de alta tensión que, una vez atravesada, hará que la simple presencia en dicha sala provoque un enorme aumento del ritmo cardíaco. Dado que es imprescindible atravesar dicha sala para alcanzar P-G, antesala de la cámara secreta, deberemos hacerlo sin detenernos, descansando un buen rato una vez pasado el peligro.

Las pantallas K-A y N-C se encuentran comunicadas por un sistema de teletransporte que puede ser activado al sentarse en el trono situado en la primera y al tocar cuatro veces la placa colocada en una de las paredes de la segunda.

Algunas pantallas están comunicadas por estrechos pasadizos en los que todo falso movimiento provocaría la caída del piso inferior. En estas pantallas es recomendable seleccionar el paso más pequeño (con la tecla S) y pulsar L hasta conseguir una vista del suelo, parando en cada paso para calcular el momento preciso para girar. Un caso especial es el de N-E, pantalla por la que alcanzaremos el pájaro de H-F, en el que una estrecha pasarela gira 90 grados cada vez que disparamos sobre ella. Para atravesar tan difícil pantalla es necesario preparar la pasarela y utilizar el método anterior para dar exactamente 14 pasos, disparando de nuevo para acceder a la salida de la habitación.

En H-B podemos hacer aparecer una escalera invisible disparando sobre una piedra situada junto a un cofre de tesoro, la cual conduce a H-G. La estructura negra que ocupa el centro de H-C es un pozo de agua que incrementa el marcador correspondiente al pasar sobre él, mientras que la situada en P-H es un gran agujero que nos hará caer al piso inferior. Terminamos este capítulo indicando algunas pantallas que contienen recipientes con agua (H-A, H-G, R-B) y tesoros (H-B, K-E, H-G, R-D, P-H).

Pistas para acabar la aventura

Los seis ankhs que hay en la pirámide se encuentran en H-A (en la pared), H-E (en el suelo, junto a un cofre), H-J (en el suelo, bajo unas escaleras), P-F (colgado del techo mediante una cuerda, por lo que será necesario hacerlo caer mediante un disparo), K-E (en el suelo, una vez destruida la pared) y K-C (bajo unas escaleras, agachándose con la tecla H para acceder a él). Todos ellos son imprescindibles, uno para atravesar la barrera en P-I (la pantalla de la barrera de alta tensión) y cinco para acceder a la cámara sagrada. No debéis por ningún motivo gastar ni un solo ankh para abrir otras barreras, ya que siempre hay otros medios para alcanzar los lugares deseados sin tener que recurrir a los ankhs.

Nada más empezar a jugar es necesario ignorar la puerta principal de la pirámide y rodearla para entrar por la puerta situada en una cara trasera. Esta puerta conduce a Ramesses- B, donde podréis destruir la puerta de un solo sentido que allí se encuentra. De este modo habréis abierto una salida que más tarde será necesaria, pues sin ella os quedaríais encerrados en dicha habitación. Ahora ya podéis volver al punto de partida y entrar por la puerta principal.

Además de recoger los seis ankhs es necesario desactivar los dos símbolos que custodian la entrada a la cámara, el hueso y la cabeza. Para acceder al hueso hay que abrir la puerta de H-D y penetrar en una nueva y extraña zona, Ilusion, en la que las conexiones entre las pantallas no obedecen a las leyes de la orientación. El camino correcto es Norte-Este-Sur-Sur-Norte y tomar las escaleras que conducen a una nueva zona del desierto. Sahara-A, en la que dos nuevas pirámides se alzan imponentes frente a la pequeña construcción de la que hemos aparecido. El símbolo del hueso se encuentra sobre la arena, muy cerca del lugar de salida, y tras dispararle basta con regresar por donde vinimos.

El símbolo de la cabeza se encuentra en Ramesses-A, oculto tras una pequeña pared. En primer lugar debemos dejarnos caer y mover el bloque de piedra hacia el centro, con lo que hemos creado una escalera que podrá ser utilizada más adelante. Ahora debemos escapar de la pirámide por R-B gracias a la salida que se supone que habíamos dejado abierta anteriormente y volver a entrar en la pirámide por la puerta principal. De vuelta a Ramesses-A debemos observar con más detenimiento las cinco puertas de diferente tamaño que hay en la pared y que, como era de esperar, no conducen a donde cabría esperar. Os recomiendo entrar por la cuarta puerta desde la izquierda y atravesar la puerta contigua, con lo que apareceréis en la puerta central. Gracias a la escalera antes creada será posible continuar avanzando, acceder a la cabeza oculta y disparar sobre ella. Para los más despistados indicaremos que la zona Ramesses puede ser accedida desde Nephtys-A.

El acceso a la cámara secreta debe realizarse desde Pharaohs-A, donde encontraréis dos puertas elevadas y en principio inalcanzables, ambas bloqueadas por sendas placas. Escoged aquélla cuya placa puede ser destruida con un disparo y disparad sobre la puerta abierta. Como por arte de magia aparecerán unas escaleras que debéis tomar rápidamente antes de que desaparezcan, pues su duración es muy limitada. Una vez en P-B hay que recoger el tesoro situado sobre un pedestal y destruir los escalones para acceder a una nueva pantalla. Tras gastar un ankh en P-I y descansar tras la zona de alta tensión es necesario esquivar el pozo de P-F para alcanzar P-G. Si habéis realizado los pasos anteriores para localizar el hueso y la cabeza observaréis que la gran losa flanqueada por los dos símbolos cae para dejar al descubierto una nueva puerta.

La puerta conduce a Shabaka-B, a 72 cubits de altura. La entrada a la cámara secreta se encuentra en el techo y puede ser abierta subiendo los dos escalones, para lo cual es necesario manipular adecuadamente la tecla H para agacharse y ponerse de pie según sea necesario. Una vez sobre el segundo escalón bastará con ponerse de pie para, si disponemos de cinco ankhs, alcanzar finalmente la cámara secreta.

Estamos en Shabaka-A, a 84 cubits de altura. El sarcófago de Ra se encuentra frente a nosotros y un cañón situado en el techo comienza a disparar repetidamente. Tras girar sobre nuestra posición para evitar caer a la pantalla anterior la única solución es colocarse tras el sarcófago y así evitar los disparos del cañón. Una vez en dicha posición de privilegio tenemos el camino libre para disparar repetidamente sobre el sarcófago que contiene en su interior a Ra, el dios del Sol. Tras un respetable número de disparos (44, si mis cálculos no me engañan), pondremos punto final a nuestra odisea. Expulsado por su sarcófago Ra escapa de la pirámide. El eclipse se produce a la hora prevista, pero para entonces el dios del Sol ya no estaba en la Tierra y por tanto la única consecuencia del eclipse es un breve momento de oscuridad. Has conseguido tu objetivo. Dos millones de libras y el reconocimiento de toda la humanidad son el premio por semejante hazaña. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga







Los latidos aumentan de ritmo tras largas caminatas, caídas o disparos enemigos.

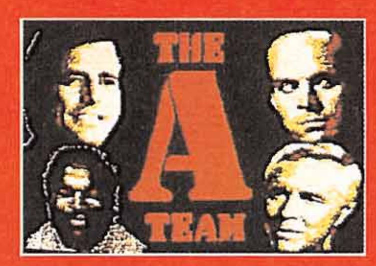
SPECTRUM

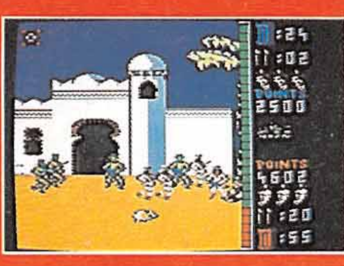
```
   10 REM Cargador Total Eclipse
   20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
   30 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 25999: POKE 23658,8
   40 LET c=BIN : LET u=SGN PI: L
ET sum=c: FOR n=26000 TO 26049:
READ a: POKE n,a: LET sum=sum+a:
 NEXT n: IF sum<>6203 THEN PRINT
 "Error en los DATA": STOP
   50 INPUT "No pasa el tiempo? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 26018,c
   60 INPUT "No gastar agua? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
26021,c
   70 INPUT "No cansarse nunca? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 26024,c: POKE 26027,c: POKE 2
6030,c: POKE 26033,c
   80 INPUT "Tener siempre 5 ankh
s? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THE
N POKE 26036,c: POKE 26041,c: PO
KE 26046,c
   90 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,c: INK c: CLEAR
  100 LOAD ""CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 26000
  110 DATA 33,0,0,34,246,254,33,1
59,101,34,83,254,195,64,254
  120 DATA 175,50,119,186,50,207,
186,50,240,179,50,194,186,50,26,
188,50,223,198,50,185,184,62,33,
50,179,184,62,54,50,182,184,195,
92,106
```

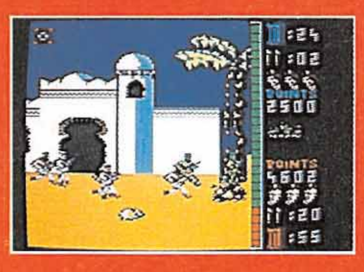
POKES (SPECTRUM)

No pasa el tiempo . .	POKE 47735,0
No gastar agua	POKE 47823,0
No cansarse nunca . .	POKE 46064,0: POKE 47810,0 POKE 48154,0: POKE 50911,0
Tener siempre 5 ankhs	POKE 47283,33: POKE 47286,54 POKE 47289,0

EL EQUIPO A.







La serie de TV en tu monitor

VERSION GUN STICK

DISTRIBUIDA POR LSB

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

RAMBO III

Rambo ha vuelto. En una saga que promete ser al menos tan larga como la de Rocky, Stallone regresa a la pantalla para lucir una vez más su poderosa musculatura en una película en la que los buenos son muy buenos y los malos son comunistas al servicio de la amenaza soviética.

Rescate en Afganistán

John Rambo, como todos los desdichados que se vieron enviados en lo mejor de la juventud a una guerra que no comprendían, es un hombre que difícilmente conocerá de nuevo la paz. Un hombre que perdió toda la capacidad de horrorizarse de tanto ver muerte y destrucción a su alrededor. Su carácter actual y su actitud no debe convertirse en un elemento de apología de la violencia, sino en un testimonio que nos demuestra lo que la guerra hace con los hombres.

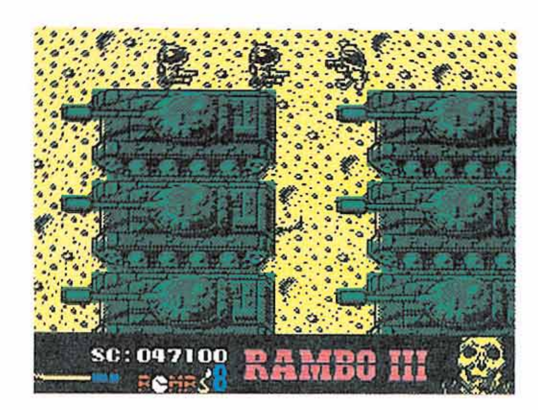
El juego

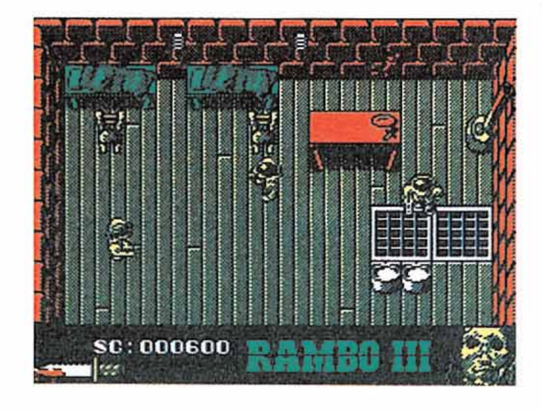
Rambo III, manteniendo el gran nivel de calidad que Ocean ha alcanzado en sus últimas producciones, es un excelente arcade con méritos propios para convertirse en un gran éxito. El objetivo general del juego consiste en rescatar al coronel Trautmann, antiguo amigo de Rambo que se encuentra en poder de las fuerzas soviéticas situadas en Afganistán, y traerlo de vuelta a los Estados Unidos. Pero los programadores de Ocean han utilizado este argumento básico para dar vida a un gigantesco programa dividido en tres partes en las que, como ya viene siendo habitual, varían completamente las situaciones, escenarios y planteamientos. Una vez más nos encontramos ante un programa que, en un gran derroche de esfuerzo, nos ofrece en realidad tres juegos por el precio de uno sin disminuir en absoluto la calidad general.

La primera vez que Rambo, con independencia de la fase alcanzada, agote completamente su energía aparecerá un mensaje que nos pregunta si deseamos continuar el juego en el punto en el que lo dejamos. Si pulsamos cualquier tecla antes de que la cuenta atrás llegue a cero podremos volver al juego con la energía completamente restituida, sabiendo que la siguiente vez que la agotemos la partida terminará completamente ya que el mensaje anterior no volverá a aparecer. Es posible afirmar por tanto que disponemos de solamente dos vidas para completar la aventura, pero el cargador adjunto os permitirá jugar con total tranquilidad pues el mensaje de continuar aparecerá siempre que Rambo se quede sin energía.

PRIMERA PARTE

Es la fase más larga y compleja, y en ella nuestra tarea es infiltrarnos en el fuerte donde se encuentra el prisionero y rescatarle. Para ello será necesario conservar la orientación en el gigantesco edificio enemigo y hacer correcto uso de los objetos y armas que encontremos en ciertas zonas del fuerte. Es por eso que aunque el componente arcade predomine siempre, nos encontremos en la fase con mayo-







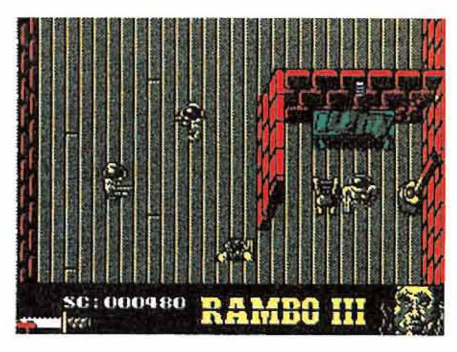
R. CASARO

RAMBO III

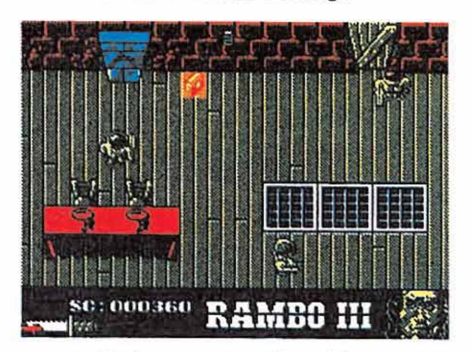
res ingredientes de videoaventura. En esta fase, al igual que en la siguiente, el juego emplea una perspectiva superior, reflejando la acción como si fuera contemplada desde arriba.

El panel inferior de la pantalla muestra la siguiente información. A la izquierda se encuentra un gráfico que indica el arma actualmente seleccionada y la munición restante para la misma a no ser que se trate del cuchillo, cuyo uso es limitado. A continuación encontramos el marcador de la puntuación y debajo de él un máximo de tres pequeños gráficos que señalan otros tantos objetos de nuestro inventario. Finalmente, a la derecha del panel, se encuentra el gráfico de un rostro que refleja el nivel de energía de Rambo y se irá convirtiendo en calavera a medida que reciba impactos enemigos. El proceso se realiza de arriba abajo y cuando toda la cara se haya convertido en calavera aún nos quedará un poco de energía que, al perderse, hará que la calavera pase de amarillo a colores más oscuros. Cuando se alcance el color negro se producirá la pérdida total de una vida, pero es posible restituir completamente el nivel de energía de nuestro personaje recogiendo y utilizando un botiquín.

Los soldados que custodian el fuerte realizan recorridos cíclicos y en principio no te molestarán, solamente repararán en tu presencia si caminas en su línea de visión o ha saltado una alarma, lo que puede suceder si utilizas un arma no silenciosa o pasas delante de un detector de intrusos. La única manera de conseguir que la alarma del fuerte se apague es seleccionar de nuevo un arma silenciosa. Es por tanto perfectamente posible sobrepasar ciertas pantallas sin tener que disparar contra los soldados enemigos.



En la primera fase nuestro objetivo es infiltrarnos en el fuerte enemigo.



Los soldados que custodian el fuerte realizan recorridos cíclicos y no reparan en tí si no te encuentras en su línea de visión.

Armamento

Rambo puede utilizar cinco armas diferentes, de las cuales el cuchillo es el único con el que cuenta al comienzo del juego. Las demás armas son las flechas (arrows), flechas explosivas (explosive arrows), pistola (pistol) y metralleta (machine gun), las cuales pasarán a poder de Rambo una vez hayan sido recogidas y activadas. En cuanto poseamos al menos un arma adicional podremos escoger un arma determinada de nuestro arsenal pulsando repetidamente la tecla H.

Las armas adicionales se caracterizan por su eficacia en largas distancias, pero poseen una reserva limitada de munición. Las armas adicionales se recogen ya cargadas con 69, 4, 79 y 99 usos respectivamente, y su capacidad puede volver a su punto máximo recogiendo y utilizando una caja de municiones, la cual tendrá efecto sobre el arma seleccionada en ese momento.

El cuchillo, las flechas y la pistola con silenciador son armas silenciosas que no harán saltar la alarma cuando las utilices. Las flechas explosivas, la pistola sin silenciador y la metralleta sí que lo harán, provocando que los soldados varíen sus recorridos habituales para dirigirse directamente hacia ti hasta que selecciones un arma silenciosa, con lo que la alarma se apagará a los pocos segundos.

Los objetos

Rambo puede llevar hasta un máximo de diez objetos, cuyo inventario aparece en pantalla pulsando ENTER. Para recoger un objeto basta con acercarse al mismo y pulsar la tecla K, momento en el cual el objeto en cuestión aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Hemos de tener en cuenta que en dicha parte inferior pueden quedar representados un máximo de tres objetos, de los cuales el recién recogido se coloca automáticamente a la izquierda. Si ese lugar estaba ya ocupado por otro elemento los dos objetos serán intercambiados, pero podemos evitar ese problema utilizando la tecla J para deslizar hacia la derecha nuestro inventario hasta dejar un hueco vacío en la zona izquierda. Finalmente la tecla L nos permite utilizar el objeto situado en el centro de los tres siempre que sea posible. Algunos objetos desaparecerán al ser utilizados, otros permanecerán activos hasta que se seleccione un objeto diferente. Si existe algún objeto seleccionado actualmente su nombre parpadeará en la pantalla de inventario.

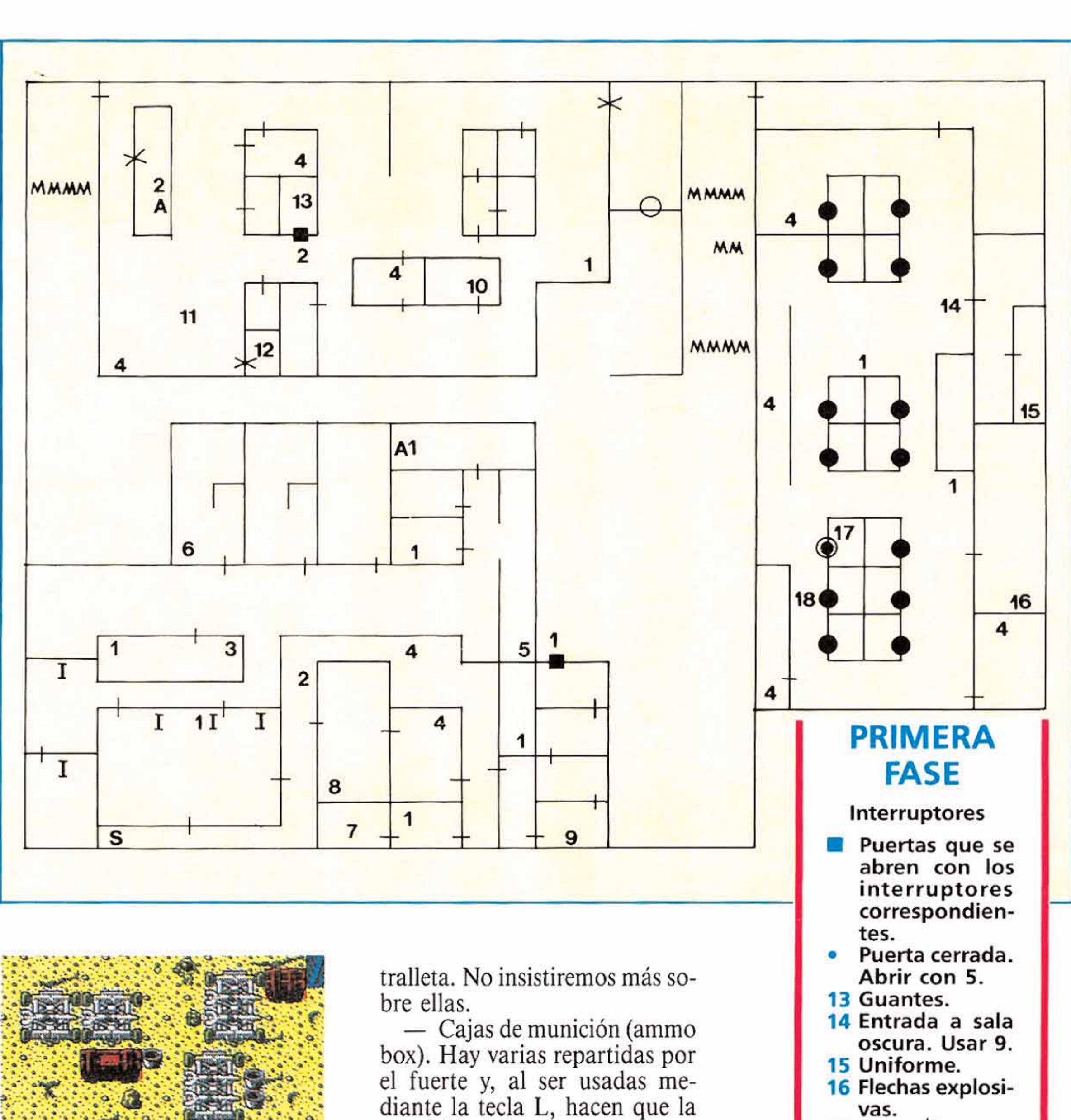
Disponemos de los siguientes objetos:

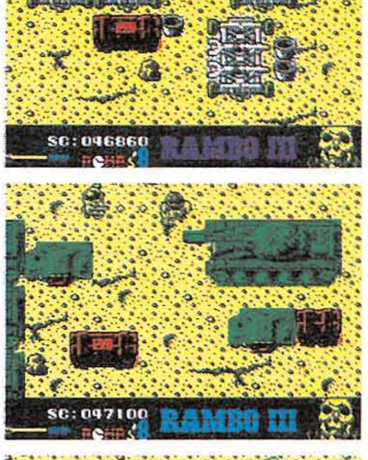
— Armas. Son las flechas, flechas explosivas, pistola y metralleta. No insistiremos más sobre ellas.

— Cajas de munición (ammo box). Hay varias repartidas por el fuerte y, al ser usadas mediante la tecla L, hacen que la munición del arma actualmente seleccionada alcance su punto máximo. Si dicha arma es el cuchillo su empleo no tiene ningún efecto.

— Detector de minas (mine detector). Para emplearlo es necesario haber recogido y utilizado previamente la batería correspondiente (detector battery). Si el detector se encuentra activo todas las minas enemigas se harán visibles permitiendo a Rambo esquivarlas. Por suerte este problema se presenta en muy pocas pantallas.

— Botiquín (medical pack). Encontrarás varios a lo largo de la aventura, y su efecto inmediato es restituir completamente nuestro nivel de energía, el cual quedará inmediatamente reflejado en el rostro de la parte inferior derecha de la pantalla.







En el segundo nivel, Rambo debe activar ocho bombas diseminadas por el campamento.

PRIMERA FASE

Interruptores

- ■ Puertas que se abren con los interruptores correspondientes.
- • Puerta cerrada. Abrir con 5.
- **13** Guantes.
- **14** Entrada a sala oscura. Usar 9.
- **15** Uniforme.
- **16** Flechas explosivas.
- **17** Coronel Trautmann.
- **18** Metralleta.
- **M** Zonas minadas.
- **S** Comienzo.
- **1** Caja de munición.
- **2** Flechas.
- **3** Batería de las gafas (7).
- **4** Botiquín.
- **5** Llave clara.
- **6** Detector de minas.
- **7** Gafas infrarrojos.
- **8** Silenciador de la pistola.
- **9** Linterna.
- **10** Pistola.
- **11** Llave oscura.
- **X** Puerta cerrada. Abrir con 11.
- **12** Batería del detector (6).
- **O** Puerta electrificada. Abrir con guantes.

COMMODORE

```
0 REM   RAMBO III
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53281,1:POKE53280,1:PRINTCHR$(147):POKE646,4
4 FORN=349TO444:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
5 IFS<>10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
6 INPUT" ENERGIA INFINITA EN FASE 1Y2 (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE381,44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":INPUT"AL PULSAR RUN-STOP (S/N)";A$
8 PRINT:IFA$="N"THENPOKE391,44:POKE396,44
9 INPUT" CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/N)";A$
10 PRINT:IFA$="N"THENPOKE386,44:POKE421,44:POKE426,44:
11 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE431,44:POKE436,44
12 PRINT:IFE$="N"ANDA$="N"THENPOKE416,44:POKE411,44:POKE406,44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-255)";N:POKE400,N
14 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
15 GETA$:IFA$=""THEN15
16 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,112,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,123,141,89,1,169,1,141,90,1,96,169,96,141,56
50 DATA49,169,173,141,128,17,169,26,141,104,21,169,52,141,105,21,169
60 DATA1,141,75,20,169,169,141,186,15,169,173,141,187,15,169,141,141
70 DATA188,15,169,165,141,189,15,169,16,141,190,15,169,91,141,192,15
80 DATA169,31,141,193,15,76,0,4,74,68,83
```

— Llaves. Hay dos: la llave clara (light key) y la llave oscura (dark key), cada una de las cuales abre un tipo diferente de puertas. Una vez activada una llave Rambo podrá atravesar sin problemas todas las puertas correspondientes hasta que actives otro objeto.

— Silenciador (pistol silencer). Si lo usas antes de la pistola conseguirás que los disparos de la misma sean silenciosos y no hagan saltar la alarma.

— Linterna (light tube). Su utilidad se encuentra en una de las últimas zonas de juego, pues es preciso utilizarla para poder atravesar una serie de pantallas que, en caso contrario, quedarían completamente a oscuras.

— Guantes (gloves). Gracias a ellos podrás atravesar sin peligro las puertas electrificadas.

— Uniforme. Una vez activado, Rambo adquirirá el mismo gráfico que el de los soldados enemigos, los cuales le ignorarán al creerle uno de ellos. Sin embargo este efecto se desvanecerá en cuanto nuestro personaje se choque con cualquier soldado.

— Gafas de infrarrojos (infra-red goggles). Es necesario haber utilizado previamente su batería (goggle battery), tratándose de un objeto al que no le hemos encontrado una utilidad aparente y que desde luego no es imprescindible para completar esta primera fase.

Estrategia de juego

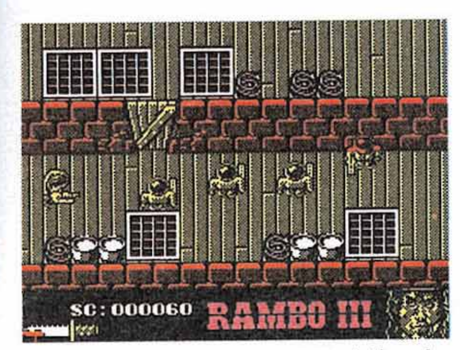
Teniendo siempre a la vista el mapa de esta primera parte podrás completar sin problemas tu objetivo. Desde el punto de salida camina hacia el Norte para recoger una caja de munición, la batería de las gafas infrarrojas y el detector de minas. Ahora dirígete hacia la izquierda, recoge la llave clara y continúa hacia el Norte. En una habitación interior encontrarás un interruptor azul en el muro izquierdo de la misma, el cual será pulsado por el mero hecho de tocarlo sin necesidad de disparar. En cualquier caso te aconsejo insistir sobre dicho interruptor en varias posiciones para asegurarte de que ha sido efectivamente activado, pues la versión de Spectrum 48K carece de efectos sonoros que nos garanticen que el interruptor ha sido pulsado con éxito.

Regresa por el mismo camino y recoge en esta ocasión las flechas, que podrás utilizar inmediatamente, dos botiquines, el silenciador y las gafas de infrarrojos. Emplea la batería de las gafas infrarrojas y dirígete, atravesando tres pantallas interiores en la primera de las cuales encontrarás la linterna, a una habitación en la que observarás una puerta blanca. Se trata de una puerta electrificada que te mataría al instante, pero al haber manipulado el interruptor podrás cruzarla sin problemas sabiendo que una vez superada la siguiente pantalla no podrás regresar sin riesgo a sufrir una descarga.

Estás en el patio del fuerte. Camina constantemente hacia el Norte y te encontrarás con una puerta que se abre con la llave clara. Recoge la pistola y utiliza, por este orden, silenciador y pistola. Recoge también los diversos botiquines desperdigados y la llave oscura, con la que podrás abrir dos puertas importantes. Una de ellas conduce a la batería del detector, que podrás usar inmediatamente, y la otra un segundo interruptor que deberás desactivar de la misma forma que el primero. Gracias a este interruptor podrás franquear el paso que conduce a la habitación donde se encuentran los guantes, taponando una trampilla mortal que antes te impedía el paso.

Regresa por la puerta por donde entraste y camina hacia el extremo izquierdo, continuando luego hacia el Norte. Activa el detector y podrás hacer visibles las minas que el enemigo ha desperdigado por tres pantallas hacia el Norte, las cuales podrán ser esquivadas sin peligro. Has llegado por fin al edificio donde se encuentran los prisioneros. Activa la linterna y podrá iluminarte en la zona donde se encuentra el uniforme, el cual podrás recoger y utilizar para ganar unos momentos de inmunidad. Recoge las flechas explosivas y la metralleta y utilízalas, con lo que conseguirás tu arsenal completo.

Podrás observar en el mapa que hay un total de 14 celdas de prisioneros. Todas menos una se abren con la llave clara y están vacías, mientras que una de ellas señalada con un círculo, no puede, aparentemente, ser abierta. Selecciona las flechas explosivas y dispara contra las cajas de control de calor blanco que se encuentran en la pared exterior, con lo que conseguirás desactivar el mecanismo de control de la puerta. Entra en la celda y por el mero hecho de tocar la cabecera del catre en el que se encuentra el coronel dormido, conseguirás dar por concluida esta compleja primera parte.



Rambo puede llevar hasta un máximo de diez objetos.



Cuando nuestro protagonista encuentre y accione el uniforme adquirirá el mismo aspecto que sus enemigos.







En la tercera fase controlamos un tanque, variando completamente la apariencia de la pantalla respecto a los niveles precedentes.

SEGUNDA PARTE

Habiendo rescatado al coronel tu objetivo en este momento debe ser atravesar las líneas enemigas destruyendo previamente todo su material bélico para evitar que puedas ser perseguido. Para ello Rambo deberá activar las ocho bombas que se encuentran diseminadas por las tres zonas que dan forma al campamento enemigo, escapando a continuación a bordo de un helicóptero con combustible.

El panel inferior es de características muy similares a la primera parte, con unas importantes diferencias. Las cinco armas de Rambo siguen presentes en el extremo izquierdo del panel y pueden ser recorridas con la tecla H, pero en esta ocasión no aparece ningún indicador de munición pues su uso es inagotable, por lo que te recomendamos el uso constante de las flechas explosivas, el arma más eficaz. En esta segunda fase carecemos de la posibilidad de manipular objetos, por lo que el espacio que se encontraba antes reservado para reflejar ese máximo de tres objetos es ocupado ahora por un indicador que señala el número de bombas que nos quedan por activar, inicialmente ocho. Los marcadores de puntuación y energía funcionan de la misma manera.

El campamento afgano se encuentra dividido en tres zonas separadas por unas puertas que pueden ser destruidas con las flechas incendiarias. De ningún modo debéis utilizar dichas flechas contra la puerta que se encuentra al Sur de la pantalla inicial, pues debido a un inexplicable fallo de programación el juego se cuelga. Dado que la localización de las bombas es siempre fija no tenéis más que observar en el mapa la situación de las mismas para irlas activando por el mero hecho de tocarlas.

Sobrepasada la segunda puerta observaréis un total de once helicópteros que deberéis ignorar pues no tienen combustible y no resultan útiles para intentar escapar. Cuando estéis a falta de una bomba Rambo debe dirigirse hacia la izquierda, donde encontrará una puerta blindada distinta a las demás que puede ser igualmente destruida con las flechas incendiarias y da paso a las cuatro últimas pantallas. Aquí se encuentra la última bomba y el helicóptero lleno de combustible que le bastará con tocar para completar esta segunda fase.

TERCERA PARTE

Dispuesto a enfrentarse a la batalla final, Rambo se encuentra a bordo de un tanque soviético en el que, acompañado por el coronel Trutmann, intentará alcanzar la frontera afgana para ponerse a salvo. El tanque avanza inexorablemente, por lo que el objetivo principal de Rambo será sobrevivir a los incesantes ataques que sufrirá hasta llegar a la frontera, donde deberá enfrentarse a un último ataque de los helicópteros enemigos.

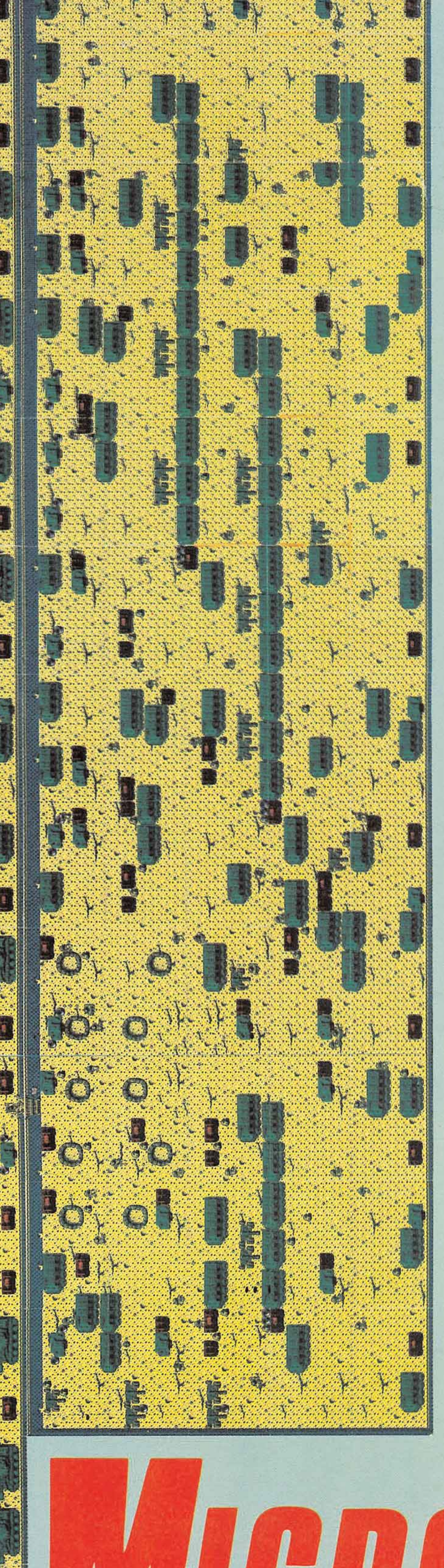
La apariencia de la pantalla ha variado completamente desde las dos primeras fases, pues en esta ocasión contemplamos la acción como si estuviéramos realmente en el interior del tanque y observáramos a los enemigos acercarse hacia nosotros para luego desaparecer, todo ello realizado con un excelente alarde técnico que consigue con creces su objetivo. En la parte superior de la pantalla se encuentra nuestra puntuación y la distancia hasta la frontera, la cual parte de 2.000 para reducirse constantemente a medida que avanzamos. En el panel inferior la información más importante viene dada por los dos marcadores numéricos de tres cifras. El superior indica los daños sufridos por el tanque pues, comenzando desde cero, supondrá la destrucción del vehículo cuando alcance 999. El inferior informa del recalentamiento de la ametralladora del tanque, pues al llegar a 99 comenzará a parpadear indicando que el arma se encuentra demasiado caliente y por tanto inoperativa, siendo necesario dejar de disparar unos segundos para permitir que el arma se enfríe de nuevo.

Dado que el movimiento del tanque es automático, Rambo manipula el punto de mira de la ametralladora sabiendo que es conveniente disparar en ráfagas cortas y espaciadas para impedir que se alcance una temperatura excesiva. Los objetivos principales son los soldados, los tanques y los bunkers en los que se ocultan soldados que lanzan mortíferas bombas, pero Rambo sabe que será imposible destruir a todos los enemigos que, en cantidades asombrosas, se lanzan al mismo tiempo contra él, por lo que deberá conformarse con evitar el mayor número de impactos para alcanzar la frontera sin demasiados daños en el tanque.

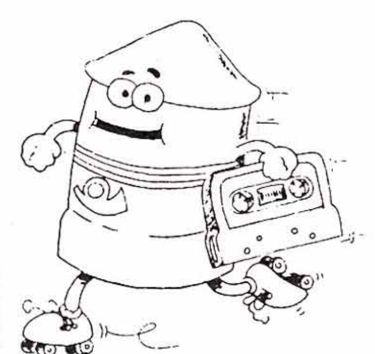
Cuando el indicador de distancia llega a cero Rambo debe enfrentarse con el último ataque, el de los helicópteros soviéticos que le intentan impedir cruzar la frontera. El movimiento se detiene y Rambo observa a las máquinas enemigas surgir desde la lejanía para sobrevolar la zona en la que se encuentra, dejando caer sus peligrosas bombas. Rambo puede destruír estos ingenios si espera al momento adecuado para que el helicóptero que desea destruir se encuentre a la distancia correcta. Tras eliminar un pequeño número de aparatos aparecerá el breve mensaje de felicitación que supone el final de una sangrienta historia que, al menos aparentemente, ha tenido un final feliz... ■

SPECTRUM-48 K

```
  10 REM Cargador Rambo III
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 49151
  40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
  50 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET o=PEEK d: POKE d,111
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
 POKE d,0
  60 POKE 60190,0: REM Continuar
 siempre al morir
  70 REM POKE 63126,0 Inmunidad
para la tercera fase introducido
 con transfer
  80 RANDOMIZE USR 49152
  90 CLEAR : SAVE "RAMBO.BAS" LI
NE 10: VERIFY ""
```



MICRO Manía



MAIL *Soft*

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24 / 239 04 75

(93) 311 39 76

TIENDA: (91) 522 49 79

HORARIO DE PEDIDOS

DE 10,30 A 20,30 LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14

DE 15 A 19,30 LUNES A VIERNES

PACKS

ERBE 88

OPERATION WOLF, CHICAGO'S	30
PSYCO PIG, TITANIC, COLISSEUM	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, MSX	2.495
AMS DISK, +3	3.200

ERBE 88 (c-64)

OPERATION WOLF, CHICAGO'S	30
MAD MIX, SILENT SHADOW	
PSICOPIG	2.495

ELITE HIT PAK

COMMANDO, BOMB JACK	
AIR WOLF, FRANK BRUNOS BOXING	
DISPONIBLE:	
SP C-64	1.200

SIX PAK VOL. I

1942, FIGHTING WARRIOR	
ANTIRIAD, SCOOBY DOO	
JET SET WILLY, SPLIT IMAGES,	
DUET (COMMANDO 2)	
DISPONIBLE:	
AMS C-64	1.200

SIX PAK VOL. II

A.C.E. INTO EAGLES NEXT	
BATTY, SHOWAY RIDER,	
INT. KARATE, LIGHT FORCE	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, C-64	1.200

SIX PAK VOL. III

GHOSTS'N GOBBLINS, PAPER BOY,	
DRAGON'S LAIR I Y II	
ENDURO RACER, 007 ALTA TENSION	
DISPONIBLE:	
SP AMS C-64	1.200
AMS DISK, MAS TRES	2.750

BIG BOX

FRANK BRUNO'S BOXING, BATTY COMMANDO, OMB JACK, SCOOBY DOO, BATTLE SHIP, SABOTEUR, 1942, GHOSTS'N GOBBLINS, AIR WOLF:	
SP, AMS	1.990
AMS DISK	3.200

DINAMIC II

AMY MOVES, FIEDD, HARDEST, SAME OVER, TURBO GIRL, FERNANDOMARTIN, PHANTIS	
SP-AMS. C-64. MSX	1.200
ANS DICK, + 3	2.250

SPECTRUM

SPECTRUM	P.V.P.
DOGFLIGHT	250
THE DEACTIVATORS	250
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT.)	395
ARMY MOVES	395
DAN DARE	395
DUN DARACH	395
DUSTIN	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FREDDY HARDEST	395
FORMULA I (SOLO 48K.)	395
GAME OVER	395
GHOSTBUSTER	395
MARSFORT	395
MISION IMPOSIBLE	395
NONAMED	395
PHANTIS	395
SPEED KING II	395
TIR NA NOG	395
TURBO BIRL	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
ARHEM	495
ELECCIONES GENERALES	495
MALVINAS	495
OTAN ALERTA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
SU MEJOR HORA	495
3D STOCK CAR	500
AFTEROIDS	500
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ARKOS	500
ASTERIX	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BATTLE SHIP'S	500
BAZOOKA BILL	500
BEACH BUGGY	500
BMX KIDZ	500
BOMB JACK	500
BRAVESTAR	500
BRUCE LEE	500
CATCH 23	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMANDO	500
CONVOY RAIDER	500
COSA NOSTRA	500
DEATH WISH 3	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EUROPEAN FIVE A SIDE (FUTBOL)	500
FRANK BRUNO'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GREAT SCAPE	500
GUN RUNNER	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASK	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
NINJA MASTER	500
PITFALL II	500
POLS POSITION	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RAMPARTS	500
RAMPARTS	500
RANARAMA	500
SABOTEUR	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
STAINLESS STEEL	500
STARDUST	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
THE LAST MISSION (OPERA)	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
XEVIOUS	500
ZYNAPS	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE 2	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
ARTURA	875
ASPAR	875
BALL BREAKER II	875
BALLBREAKER	875
BARBARIAN (MELBOURNE HOUSE)	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BEDLAM	875
BIONIC COMANDO	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CHARLES CHAPLIN	875
CIRCUS, CIRCUS	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOLL	875
CRAZY CAR	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
DARK FUSION	875
DARK SIDE;	875
DEFLEKTOR	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DRAGON NINJA	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EL PODER OSCURO	875
ELIMINATOR	875
EXPLODING FIST +	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
FINAL ASSAULT	875
FOX FIGHHTS BACK	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
GUTZ	875
HABILIT	875
HELL FIRE	875
HERCULES	875
HOPPINGMAD	875
HUMPHREY	875
HYSTERIA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE NISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE DUTING	875
INTENSITY	875
KARNOV	875
L.E.D. STORM	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MARABLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUTAN ZONE	875
MUNCHE	875
NAVY MOVES	875
NEATHERWORLD	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
OVERLANDER	875
PARIS DAKAR	875
PHM PEGASUS	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PUB GAMES	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTER	875
ROBOCORT	875
ROC'N ROLLER	875
ROLLING THUNDER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SAVAGE	875
SENTINEL	875
SHACKLED	875
SHOOT OUT	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SKATEBALL	875
SOL NEGRO	875
SOLDIER OF FORTUNE	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECHNOCOP	875
TERROPODS	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE GAMES-WINTER EDITION	875
THE RACE AGAINTS TIME	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
THUNDERCATS	875
TIGER ROAD	875
TOTAL ECLYPSE	875
TOAREG	875
TRATOR	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIRUS	875
VIXEN	875
WED LE MANZ	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME STOOD STILL (128K)	875
WIZARD WARZ	875
WORLD GAMES	875
WORLD SERIES BASKETBALL	875
ABRACADABRA	975
AFTER BURNER	1.200
ATROG	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
METROPOL (MONOPOLY)	1.200
NIGHT RAIDER	1.200
OUT RUN	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	1.200
S.D.I.	1.200
SABRINA	1.200
SOOT LAND	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.400
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
PACK ULTIMATE	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995
AIRBORNE RANGER	2.750
GUNSHIP	3.100

SPECTRUM DISCO	P.V.P.
MORTADELO Y FILEMON	1.300
MOTORBIKE MADNESS	1.750
TERROPODS	1.750
THE TRAIN	1.750
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
RAMBO III	1.990
ROBGCOP	1.990
SOL NEGRO	1.990
MUTANT ZONE	2.250
ALT. WORLD GAMES/ROAD BLASTER	2.500
DALEY THOMPSON'S/VINDICATOR	2.500
TRANSFER +3	2.500
WELLS FARGO/ROCK'N ROLLER	2.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	3.200
COLECTED WEAR (ULTIMATE)	3.200
GUNSHIP	3.500

AMSTRAD

AMSTRAD	P.V.P.
DAN DARE	250
SCARABEUS	250
4×1 (CAMELOT, COBRA, ABU, PHANTO)	395
ARMY MOVES	395
GAME OVER	395
DUSTIN	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FREDDY HARDEST	395
FORMULA I	395
GHOSTBUSTER	395
PHANTIS	395
NONAMED	395
SPEED KING	395
THAI BOXING	395
TURBO GIRL	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
ARHEM	495
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
MASTERCHESS	499
3D STOCK CAR	500
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
AVENGER	500
BATTLE SHIP'S	500
BEACH BUGGY	500
BEDLAM	500
BIGGLES	500
BOMB JACK	500
BRAVESTAR	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMANDO	500
CONVOY RAIDERS	500
COSA NOSTRA	500
DEATH WISH 3	500
DECATHLON	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
FIVE A SIDE (FUTBOL)	500
FRANK BRUND'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KNIGHTSHADE	500
KRAKOUT	500
KUNG FU MASTER	500
LAST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASK	500
MASTERS DEL UNIVERSO	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RAMPARTS	500
REGRESO AL FUTURO	500
SAMURAI TRILOGY	500
STARDUST	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
THANATOS	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
XEVIOUS	500
ZORRO	500
ZYNAPS	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARTURA	875
ASPAR	875
BALL BREAKER II	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CHRLES CHAPLIN	875
COMBAT SCHOOL	875
CRAZY CAR	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON OLYMPIC	875
DARK FUSION	875
DARK SIDE	875
DESPERADO	875
DRAGON NINJA	875
DREAM WARRIOR	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
FIRE AND FORCET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELLFIRE	875
HERCULES	875
HOPPIN MAD	875
HUMPHREY	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
KARNOV	875
L.E.D. STORM	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKE MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUTANT ZONE	875
MONCHEN	875
NAVY MOVES	875
NEATHER WORLD	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
OFF SHORE WARRIOR	875
OVERLANDER	875
PARIS DAKAR	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PODER OSCURO	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCORP	875
ROCK'N ROLLER	875
ROLLING THUNDER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SENTINEL	875
SHACKLED	875
SHOOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SKAKTEBALL	875
SOL NEGRO	875
SOLDIER OF FORTUNE	875
STAR TREK	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF	875
TERROPODS	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE GAMES-WINTWR EDITION	875
THE RACE AGAINST THE TIME	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TOAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WEC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WESTERN GAMES	875
WORLD GAMES	875
GRAND PRIX 500 CC	975
QUAD	975
SPACE RACER	975
TENNIS 3D	975
AFTER BURNER	1.200
ATROG	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
METROPOL (MONOPOLY)	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	1.200
S.D.I.	1.200
SABRINA	1.200
SAVAGE	1.200
SOOT LAND	1.200
SPLITTING IMAGES	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.450
BUBBLE DOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
TRIVIAL PURSUIT	1.995
GUNSHIP	3.500

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
PREDATOR+FIRETRAP	1.200
SUPER HANG ON+WONDER BOY	1.200
CAPITAN SEVILLA	1.750
MOTORBIKE MADNESS	1.750
TERROPOODS	1.750
THE TRAIN	1.750
TRIPE COMANDO	1.750
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
PARIS DAKAR	1.900
RAMBO III	1.900
ROBOCOP	1.900
ASTERIX EN LA INDIA	1.950
BLUEBERRY	1.950
LUCKY LUKE	1.950
SOL NEGRO	1.990
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ALT. WORLD GAMES/ROAD BLASTER	2.250
DALEY THOMPSON'S/VINDICATOR	2.250
LIVE AND LET DIE (JAMES BOND)	2.250
MEGANOVA + CAPITAN SEVILLA	2.250
MUTANT ZONE	2.250
OUT RUN	2.250
PANTERA ROSA + MORTADELO	2.250
REX/SHOOT OUT	2.250
TIGER ROAD/1943	2.250
TOAREG/SILENT SHADOW	2.250
WELLS FARGO/ROCK'N ROLLER	2.250
AFTER BURNER	2.395
LAST NINJA 2	2.395
R-TYPE	2.395
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYNG SHARK	2.500
COLOSSUS 4 CHESS	2.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	3.200
GUNSHIP	4.400

MSX

MSX	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
GAME OVER	395
FREDDY HARDEST	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FLASH GORDON	395
FORMULA I	395
MILK RACE	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
PHANTIS	395
SPEED KING	395
TURBO GIRL	395
AFTEROIDS	500
AIEN 8	500
ALTA TENSION	500
ARKANOID	500
ARKOS	500
AVENGER	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
DONKEY KONG	500
GAUNTLET	500
KNIGHT LORE	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MISTERIO DEL NILO	500
NIGHTSHADE	500
SURVIVOR	500
THE LAST MISSION	500
WINTER GAMES	500
NINJA	695
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ASPAR	875
BEACH HEAD	875
BLACK BEARD	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EL PODER OSCURO	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GOODY	875
GUTTBLASTER	875
HABILITY	875
HERCULES	875
HUMPHREY	875
IKARI WARRIORS	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MAD MIX GAMES	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MUTANT ZONE	875
NAVY MOVES	875
ORMUZ	875
PARIS DAKAR	875
PINBALL BLASTER	875
RAMBO III	875
ROBOCOP	875
ROCK'N ROLLER	875
SILENT SHADON	875
SOL NEGRO	875
STRIP POKER II	875
TAIPAN	875
TEMPTATIONS	875
TETRIS	875
THE GAMES WINTER EDITION	875
TOAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RAACER	875
WOC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WORLD GAMES	875
ADDICTABALL	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
TURBO CHESS	975
WINTER OLYMPICS	975
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
OUT RUN	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
SABRINA	1.200
SOOT LAND	1.200
TERRAMEX	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	1.995

CARTUCHO	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
MAZE OF GALIOUS	4.500
NEMESIS	4.500
AMERICAN TRUCK	4.700
ANDROGINUS (MSX 2)	4.700
ANTARTIC ADVENTURE	4.700
CROSS BLAIN	4.700
FANTASM SOLDIER	4.700
FORMULA 1 SPIRIT	4.700
GOLUELLIUS	4.700
IKARI (MSX II)	4.700
KINGS VALLEY (MSX II)	4.700
METAL BEAR (MSX II)	4.700
NEMESIS II	4.700
PINGUIN ADVENTURE	4.700
RAMBO	4.700
RASTAN SAGA (MSX II)	4.700
SALAMANDER	4.700
SCRAMBLE FORMATIOM (MSX 2)	4.700
SUPER RAMBO (MSX 2)	4.700
TESTAMENT (MSX II)	4.700
USAS (MSX II)	4.700
VAMPIRE kILLER (MSX II)	4.700
ARKANOID II (MSX 2)	5.500
CRAZY CAR	5.500

COMMODORE

COMMODORE	P.V.P.
ARCHON	250
DAN DARE	250
MICRO RITHM	250
SCARABEUS	250
THE DEACTIVATOR	250
WAR HAWK	250
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
FERNANDO MARTIN	395
FREDDY HARDEST	395
FORMULA I	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BOMB JACK	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
CONVOY RAIDERS	500
DEATH WISH 3	500
DONKEY KONG	500
EXPLODING FIST	500
GAUNTLET	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG-FU MASTER	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
NINJA MASTER	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SUPERSPRINT	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
ZYNAPS	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ACE 2	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
ARTURA	875
BALL BREAKER II	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CHESSMASTER 2000	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
DALEY THOMPSON'S OLIMPIC	875
DARK FUSION	875
DARK SIDE	875
DRAGON NINJA	875
ECHELON	875
EXPLODING FIST +	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
FOX FIGHTS BACK	875
SOLF CONSTRUCTION SET	875
GRYZOR	875
GUADALOANAL	875
GUERRILLAS WARS	875
HELLFIRE ATTACK	875
IKARI WARRIORS	875
INTENSITY	875
L.E.D. STORM	875
MATCH DAY II	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASACRE	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUNCHEN	875
NEATHER WORLD	875
ONE ON ONE	875
OVERLANDER	875
PANTERA ROSA	875
PLATOON	875
PUB GAMES	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCOP	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SAVASE	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SHOT OUT	875
SKATEBALL	875
SOLDIER OF FORTUNE	875
STAR TREK	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF	875
TERROPODS	875
TEST DRIVE	875
TETRIS	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WEC LE MANS	875
WESTER GAMES	875
19	1.200
ACE OF ACES	1.200
AFTER BURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
CHUBBY GRISTLE	1.200
LOPS PICAPIEDRAS	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	1.200
S.D.I.	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
LST NINJA 2	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
TRIVIAL PURSUIT	1.995
GUN SHIP	3.500
AIRBORNE RANGE	3.900
PROJECT: STEALTH FIGHTER	3.900

PC

PC	P.V.P.
BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
BOB MORANE 2: SCIENCIE FICTION	975
CITY WAR	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
PROHIBITION	975
4÷4 OFF RACING	1.900
ABADIA DEL CRIMEN	1.900
ACE OF ACES	1.900
ANTIRIAD	1.900
ARCHON	1.900
ARKANOID II	1.900
ARTICFOX	1.900
BARBARIAN II	1.900
BEDLAM	1.900
BIONIC COMANDO	1.900
CALIFORNIA GAMES	1.900
CHARLES CHAPLIN	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1.900
COMBAT SCHOOL	1.900
DALEY THOMPSON'OLYMPIC CHALL	1.900
DAMBUSTERS	1.900
DREAM WARRIOR	1.900
FINAL ASSAULT	1.900
FINAL COMMAND	1.900
FRANK BRUNO'S BOXING	1.900
GAME OVER	1.900
GAUNTET	1.900
GOODY	1.900
GREEN BERET	1.900
GRYZOR	1.900
IKARI WARRIORS	1.900
IMPOSIBLE MISSION II	1.900
L.A. CRACKDOWN	1.900
LAST MISSION	1.900
LIVINGTONE SUPONGO	1.900
MAD MIX GAMES	1.900
MARBLE MADNESS	1.900
METROPOLIS	1.900
MUTANT ZONE	1.900
ONE ON ONE	1.900
OPERATION WOLF	1.900
ORMUZ	1.900
PAPERBOY	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
PLATOON	1.900
RAMBO III	1.900
RAMPART	1.900
ROBOCOP	1.900
SABOTEUR II	1.900
SALOMON'S KEY	1.900
SKATEBALL	1.900
SOL NEGRO	1.900
SPEED BALL	1.900
STAR TREK	1.900
STARDUST	1.900
STREET SPORT BASKETBALL	1.900
SUB BATTLE SIMULATOR	1.900
TEST DRIVE	1.900
TETRIS	1.900
THUNDERBLADE	1.900
TIGER ROAD	1.900
TRANTOR	1.900
TYPHOON	1.900
VICTORY ROAD	1.900
WWIZAR WARZ	1.900
WORLD CLASS LEADER BOARD	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
CRAZY CARS	1.990
FIRE AND FORGET	1.990
GRAND PRIX 500 CC	1.990
JUEGOS DE RELAX	1.990
PHAMTOM FIGHTER	1.990
LUCKY LUKE	2.250
STRIP POKER II	2.250
ASTERIX EN LA INDIA	2.450
BLUEBERRY	2.450
CAPITAN BLOOT	2.650
TRIVIAL PURSUIT	2.750
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
KING OF CHICGO	2.850
ROCKET RANGER	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
LOS PICAPIEDRAS	3.500

ATARI ST	P.V.P.
ARTURA	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
BUGGY BOY	1.990
CALIFORNIA GAMES	1.990
DALEY THONSON OLIMPIC	1.990
ELIMINATOR	1.990
FERNANDEZ MUST DIE	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GAMES WINTER EDITION	1.990
GHOSTS'N BOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ATTACK	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
LIVE AND LET DIE	1.990
MAD MIX GAMES	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
MOTOR MASACRE	1.990
NEATHER WORLD	1.990
OPERATION WOLF	1.990
OVERLANDER	1.990
PANDORA	1.990
PAPERBOY	1.990
RAMBO III	1.990
RETURN TO GENESIS	1.990
ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEEDBALL	1.990
STAR TREK	1.990
TECNOCOP	1.990
TETRIS	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
VICTORY ROAD	1.990
VIRUS	1.990
WHERE TIME STOOD STILL	1.990
1943	1.995
COSMIC PIRATE	1.995
L.E.D. STORM	1.995
OUT RUN	1.995
RETORNO DEL JEDI	1.995
SPLITTING IMAGE	1.995
SRIP POKER II	2.250
CHESSMASTER 200	2.500
SKYFOX	2.500
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WESTERN GAMES	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
AFTER BURNER	2.695
R-TYPE	2.695
TRIVIAL PURSUIT	2.750
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
PAC MANIA	3.500
LOS PICAPIEDRAS	3.500

AMIGA	P.V.P.
SIDEWIDER	1.900
4×4 OFF ROAD RACING	1.990
BARBARIAN II	1.990
BATMAN	1.990
BATTLE SHIP'S	1.990
BEYOND THE ICE PALACE	1.990
BLACK LAMP	1.990
BLAZING BARRELS	1.990
BOMB JACK	1.990
BOMBUZAL	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
BUGGY BOY	1.990
CALIFORNIA GAMES	1.990
COMIC PIRATE	1.990
DRAGON NINJA	1.990
ELIMINATOR	1.990
FERNANDEZ MUST DIE	1.990
FINAL ASSAULT	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GHOSTS'N GOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ATTACK	1.990
LIVE AND LET DIE (JAMES BOND)	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
MOTOR MASACRE	1.990
NEATHER WORLD	1.990
OPERATION WOLF	1.990
OVERLANDER	1.990
PANDORA	1.990
PAPERBOY	1.990
PHAMTOM FIGHTER	1.990
RAMBO III	1.990
RETORNO DEL JEDI	1.990
RETURN TO GENESIS	1.990
ROBOCORP	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEED BALL	1.990
SPLITTING IMAGE	1.990
TECNO COP	1.990
TETRIS	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
VICTORY ROAD	1.990
VIRUS	1.990
WEC LE MANS	1.990
WHIRLIGIG	1.990
OUT RUN	1.995
STRIP POKER II	2.250
AAARG¡	2.500
ARTICFOX	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
MARBLE MADNESS	2.500
SKYFOX	2.500
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WESTER GAMES	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
ROCKET RANGER	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
LOS PICAPIEDRAS	3.500
PAC MANIA	3.500

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500
INTERFACE COPIADOR SIN FUENTE	2.900
COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
TRANSTAPE	6.500
THE FINAL CARTRIDGE III	9.900

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

GRATIS POR TU PEDIDO RECIBIRAS UN REGALO

REVISTAS

AMIGA WORLD	930	THE ONE	400
COMMODORE USER	355	CRASH	450
COMPUTER AND VIDEOGAME	355	AMIGA USER	595
MICROMANIA (ATRASADOS)	250	DICCIONARIO DE POKES	950
GAME MACHINE	390		
SINCLAIR USER	430		

POSIBLES VARIACIONES EN LOS PRECIOS

NOMBRE ______	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS ______			
DIRECCION COMPLETA ______			
POBLACION ______ C.P. ______			
TELEFONO ______	Nº DE CLIENTE		
FORMA DE PAGO ______		GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO	☐ NUEVO CLIENTE	TOTAL	

El Zorro
Commodore

1. ¿Qué pasos hay que seguir para terminar «El Zorro»?

Susana Isabel del Río de Avilano (Argentina)



1. En el número 12 apareció en la sección CODIGO SECRETO los pasos a dar.

Cargadores
Amstrad

1. ¿En qué números aparecen los cargadores y mapas del Freddy Hardest, Game Over y Army Moves?
2. ¿Qué hay que hacer y hacia dónde hay que ir en el Freddy Hardest II?
3. En el Ghost'n'Goblins, ¿qué hay que hacer después de matar al guardián que está al final del bosque?
4. ¿Cómo se utilizan los pokes?
5. ¿Qué hay que hacer en el Game over II?

Óscar Benítez Ferrer (Barcelona)

1. Los cargadores y mapas de estos juegos se publicaron en el extra número 3 (sólo mapa) y en el número 21 respectivamente.
2. Debes recorrer toda la base enemiga y usar las terminales de ordenador hasta que consigas poner a punto una nave y sepas la clave del capitán de dicha nave, momento en el cual debes buscarla en los hangares y escapar con ella.
3. Una vez muerto el guardián caerá la llave con la que atravesaremos la puerta y continuaremos avanzando.
4. Los pokes deben ser colocados delante de la orden CALL en aquellos juegos que tienen el programa que se ocupa de la carga desprotegida.
5. En el Game Over II debemos obtener el escudo que se encuentra sobre un promontorio en la parte más alta del palacio y después dejarnos caer por una abertura que hay en el suelo para enfrentarnos a GREMLA.

Pokes
MSX

1. Me gustaría saber qué tengo que hacer para introducir un poke en un MSX, concretamente en un Sanyo MPC-100.
2. ¿Para qué sirven los cargadores que publicáis y cómo se utilizan?

Juan Margenat Trías (Barcelona)

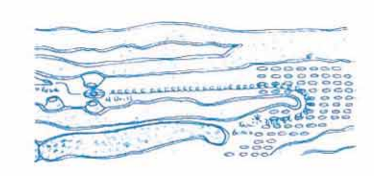
1. Para introducir un poke en tu MSX debes seguir los siguientes pasos:
A) Cargar el programa sin que se ejecute, o sea: BLOAD"CAS:"
B) Teclear los pokes convenientes, que son los que aparecen al lado de los comentarios a los programas.
*C) Ejecutar el programa con la orden: DEFUSR=PEEK(64703)+PEEK(64704)*256:A=USR(0).*
2. Y los cargadores sirven para ahorrarte toda esta labor (que además será muchas veces infructuosa si no conoces algo de código máquina). No tienes más que teclearlos, poner la cinta original del juego, y a disfrutar de vidas infinitas, inmunidad y del nivel que quieras.

Nemesis
MSX

Sé que existe un pasaje secreto en la sexta fase del Nemesis pero todavía no han logrado explicarme con claridad cómo entrar en él. ¿Podríais hacerlo vosotros?

David González Barroso (Madrid)

Por supuesto, y como una imagen vale más que mil palabras, aquí tienes:



Spindizzy
Commodore

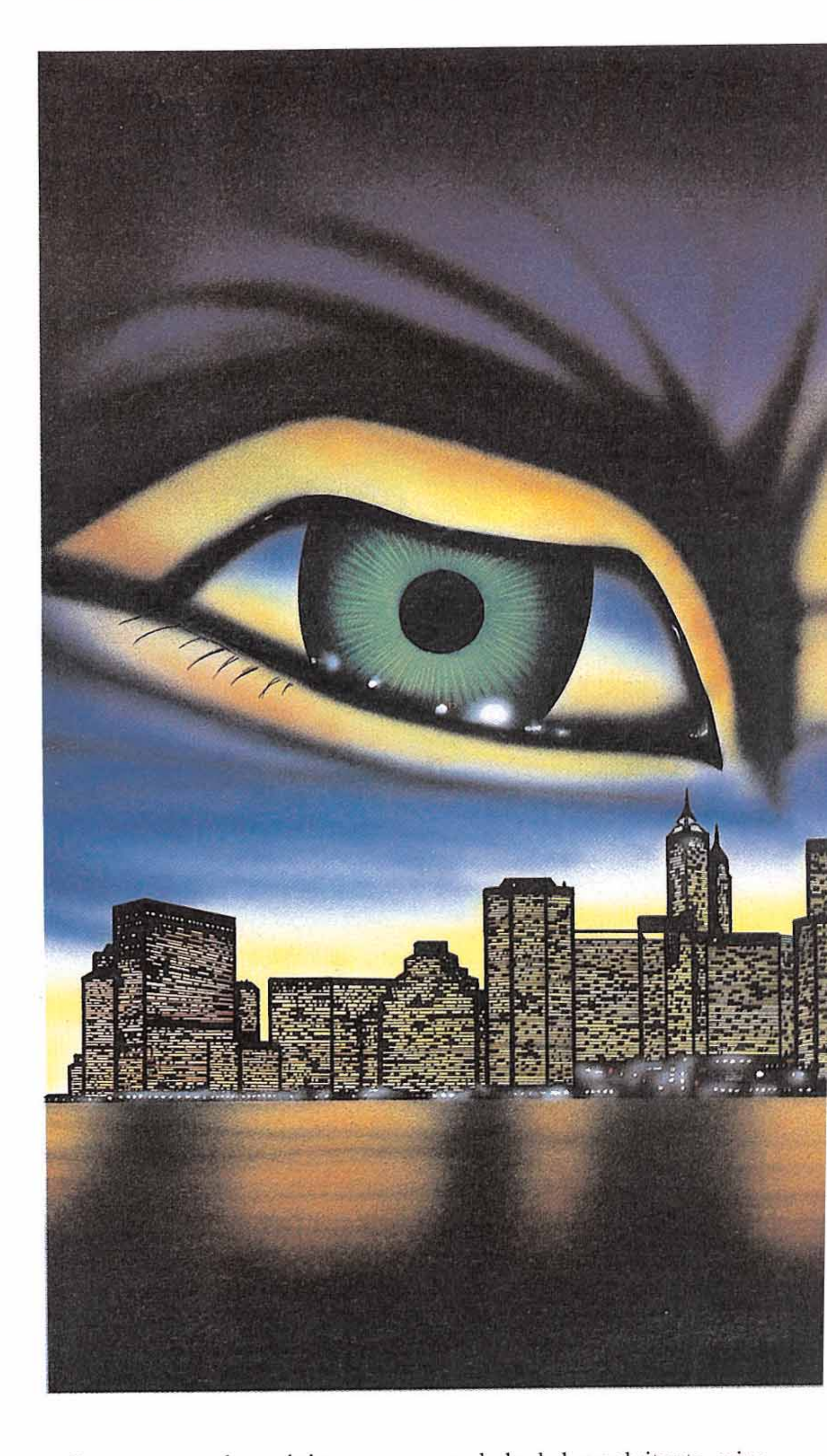
1. ¿Cuál es la finalidad del Robin of the Wood?
2. ¿Cuál es la finalidad del Spindizzy?

Jordi Ros (Barcelona)

1. Hemos de ir recogiendo bolsas de oro que intercambiaremos en el «árbol sonriente», por los diferentes objetos que necesitaremos para continuar el juego y llegar al gran concurso de arqueros.



Realmente muy pocos programas han llegado a sorprendernos tanto como este extraordinario título de System 3. En efecto, The last ninja 2 no sólo es insuperable a nivel gráfico, cuenta también con una animación de los personajes que roza lo increíble, y además tiene la rara facultad de envolver al jugador, convirtiéndolo en protagonista de una verdadera película tan real como la vida misma.



Los Ninja, también conocidos como los Guerreros de la Sombra Mística, fueron el grupo de combate de élite en el Japón feudal del siglo IX. Consagraban su vida a convertir su cuerpo en máquinas de guerra, no en vano eran maestros en el manejo de las armas e incluso se creía que controlaban lo sobrenatural. Para alcanzar tal grado de perfección todos los iniciados debían someterse a varios años de intenso entrenamiento en los que trabajar la astucia, la destreza y el control mental. En una eterna búsqueda de la autoperfección y el acercamiento a su dios, los Ninja consideraban las artes marciales como disciplinas de combate que utilizaban como el camino más honorable hacia la mejora y la perfección. Sin embargo, algunos Ninja abusaron de sus poderes y comenzó una época de decadencia y corrupción que desembocó en una purga en el siglo XII que provocó su casi total desaparición.

En su retiro en la isla Lin Fen, Armakuni, nuevo maestro del Ninjutsu, reflexionó largamente y lloró en silencio la pérdida de sus hermanos durante la conspiración con la que Kunitoki, el más poderoso de los Shogun, intentó sin éxito arrebatarle los sagrados pergaminos de Koga, la más completa recopilación de las disciplinas del Ninjutsu. Comprendió que la victoria, cruelmente pagada con sangre, no era más que un éxito parcial que no significaba en absoluto el fin de la guerra. Durante más de un año Armakuni se preparó para volver a los tiempos gloriosos, y para ello estudió profundamente los pergaminos sagrados. Muy pronto se difundió la noticia de que un nuevo maestro Ninja poseía los pergaminos de Koga e iba a iniciar nuevas sesiones de entrenamiento, y muchos jóvenes entusiastas acudieron a la llamada de Armakuni.

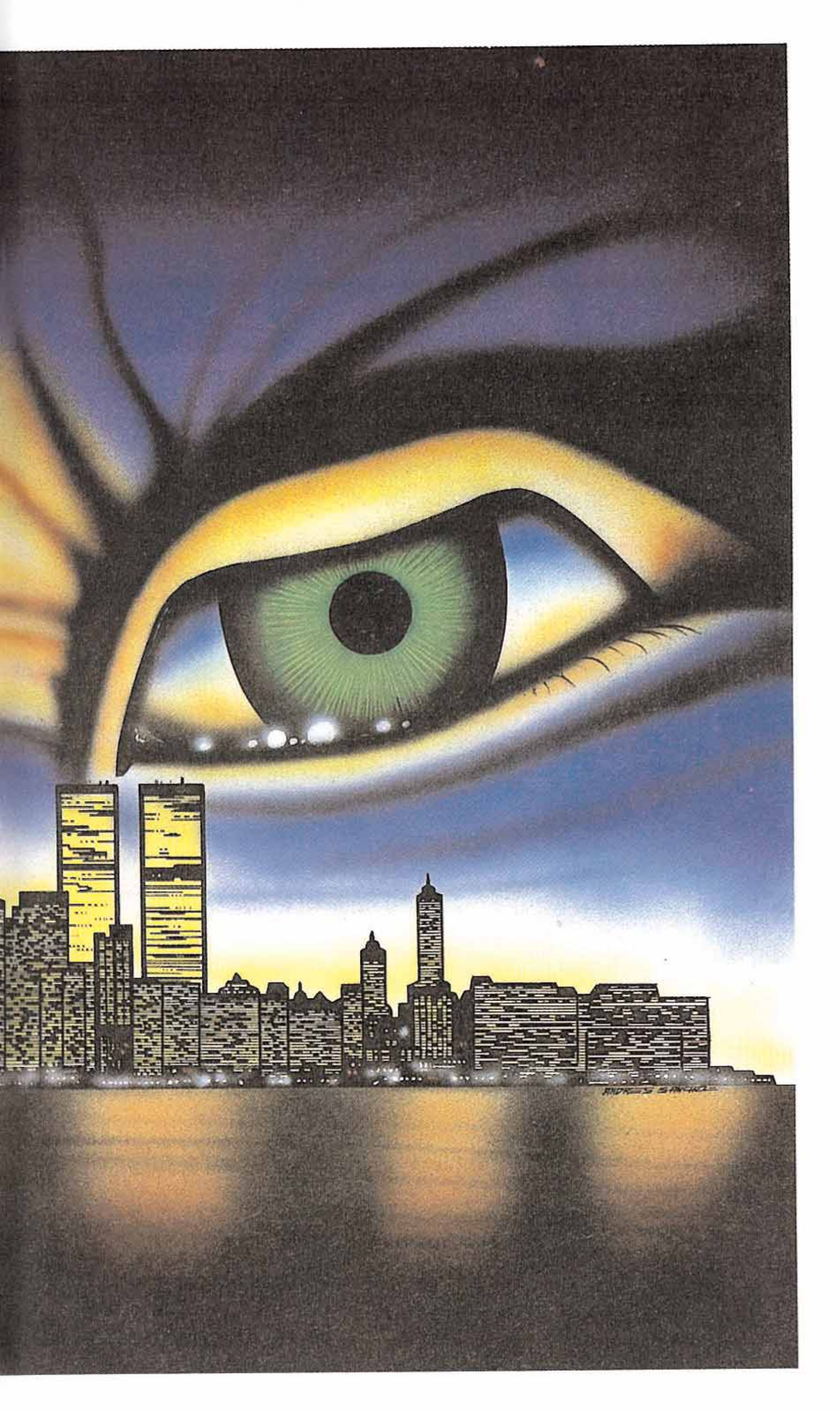
La nueva orden ninja comenzó a madurar con un entrenamiento mucho más intenso que en los tiempos de esplendor, pues Armakuni había aprendido de sus errores y no volvería a permitir catástrofes como la tristemente sufrida en el pasado.

Durante una sesión de entrenamiento del Circuito Interior o grupo de élite, los alumnos que escuchaban las palabras de Armakuni comenzaron a sentir una extraña opresión que parecía indicarles que el tiempo se hubiera detenido más allá de las paredes que les rodeaban. Cuando Armakuni abandonó su posición de meditación se vio envuelto en un halo de luz palpitante, mientras que sus discípulos intentaban levantarse para ayudarle, sin conseguirlo, como si una fuerza desconocida les retuviera. La intensidad de la luz creció hasta límites insoportables, de modo que los jóvenes tuvieron que cubrirse los ojos para no ser dañados por el resplandor. Súbitamente la luz se desvaneció, liberando a los alumnos, que observaban atónitos que su maestro había desaparecido.

Armakuni, tan sorprendido como el que más, se sentía como envuelto en una esfera que le aislara del exterior. Contra su voluntad se vio obligado a adorme-



NINJA II



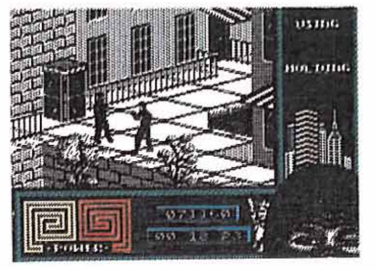
cerse, despertando más tarde en un lugar completamente nuevo y desconocido. Se encontraba sobre un suelo de madera rodeado de objetos que recordaban vagamente a instrumentos musicales, y tras él una cortina entreabierta.

Cuando Armakuni intenta reflexionar, una intensa y antigua sensación recorre su cuerpo. Tras unos momentos de duda, la luz parece hacerse de nuevo en el interior del maestro. Es la fuerza que no sentía desde que derrotó a Kunitaki, el Shogun diabólico. Armakuni comprende que su eterno rival está aquí, en alguna parte de este mundo desconocido, y que sus destinos están, por suerte o por desgracia, íntimamente entrelazados. Los dioses le han traído a este lugar porque Armakuni no podrá conocer la paz hasta que haya eliminado definitivamente a su enemigo.

El juego

The Last Ninja 2 es una gigantesca superproducción, un megajuego dividido en nada menos que seis partes que se cargan por separado del cassette, cada una de las cuales contiene otros tantos escenarios que separan a Armakuni, el último ninja, del enfrentamiento final con Kunitoki. Siguiendo los planteamientos de las más clásicas videoaventuras, el éxito a lo largo del juego dependerá de la correcta utilización de los objetos que encontremos, siguiendo siempre procesos lógicos de deducción que nos obliguen a pararnos a pensar. Sin embargo, el programa combina sabiamente otros componentes de lucha, estrategia y habilidad que atraerán, sin duda, a todo tipo de usuarios, todo ello ambientado en unos excelentes decorados tridimensionales que elevan el componente de realismo a niveles nunca conocidos.

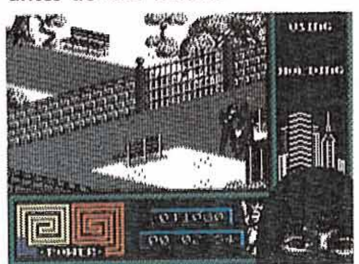




Cada enemigo ha de perder su energía completamente tres veces antes de caer herido.



Para descender por una escalera es necesario colocarse de espaldas a ella.



Para utilizar un objeto es preciso recorrer todo el inventario.



Algunos objetos no se conservan al pasar de una fase a otra.

● The Last Ninja 2 es una gigantesca producción, un megajuego dividido en seis partes.

Armakuni no lo sabe, pero se encuentra nada menos que en el Nueva York del siglo XX, muy cerca de Manhattan. Por ironías del destino el espíritu de su eterno enemigo se ha reencarnado en un despiadado gangster que controla gran parte del tráfico de opio en la gran ciudad de los rascacielos, y Armakuni se ve arrojado fuera de su entorno habitual y de su tiempo hacia una época desconocida. Como en un absurdo anacronismo Armakuni se verá rodeado por escenarios y personajes que no pertenecen a su tiempo entre los que deberá avanzar y sobrevivir.

Controles del programa

El juego sólo puede ser controlado mediante joystick, a través del cual podemos acceder a una amplia gama de movimientos. Los más sencillos son los desplazamientos en las cuatro direcciones y sus diagonales, complementados con la posibilidad de recoger objetos y dar saltos mortales. Sin embargo, la lista de movimientos es mucho más amplia, pues disponemos de dos grupos diferentes, los disponibles cuando hay un arma seleccionada (golpe alto, golpe medio, mandoble, lanzar un arma arrojadiza) y cuando no la hay (patada, puñetazo y esquivar). Para mayor comodidad se han incluido algunos controles desde el teclado, que para las versiones de Spectrum y Amstrad son los siguientes:

P—Recoge un objeto. Es equivalente a pulsar simultáneamente abajo e izquierda en el joystick.

O—Mata al Ninja, perdiéndose una vida. Pulsándola repetidamente podemos abortar completamente la partida, mientras que pulsándola una sola vez podremos dar punto final a una situación desesperada.

H—Pausa. Para reanudar la partida pulsa fuego en el joystick.

J—Selecciona uno de los tres posibles modos de control del Ninja, en cada uno de los cuales las direcciones obtenidas con el mismo control del joystick están giradas 45 grados respecto a la anterior. El modo seleccionado por defecto es el 2.

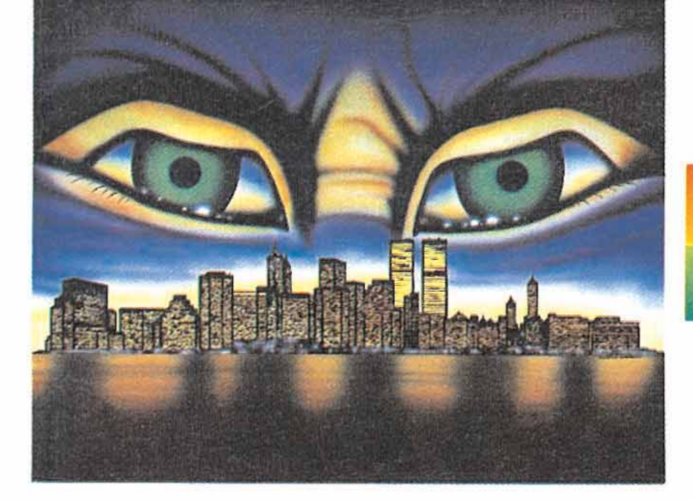
Intro/Mays (Amstrad) o Enter/Caps shift (Spectrum).— Recorren el inventario del Ninja en las dos direcciones, pudiendo observar los objetos correspondientes en la parte derecha de la pantalla. Cuando deseemos utilizar un objeto determinado será necesario recorrer el inventario hasta localizarlo.

Barra espaciadora.—Recorre las armas del ninja. El arma seleccionada aparece en la parte superior derecha de la pantalla y será la utilizada en los movimientos de combate hasta seleccionar otra.

Para descender por una escalera o deslizarnos por una ventana es necesario colocarse de espaldas hacia el lugar en cuestión y retroceder también de espal- ▶

AMSTRAD

```
10 REM Cargador The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=80:dir=&A000:GOSUB 60:lin=290:di
r=&BF00:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
50 MODE 1:MEMORY &37C0:LOAD"!",&37C1:CAL
L &387C:LOAD"!",&4000:CALL &BF00
60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
80 DATA F32100400103033E8BED,785
90 DATA 4FED5FAE7700230B78B1,1047
100 DATA 20F5ED5FC619212E4001,976
110 DATA D502ED4FED5FAE770023,1191
120 DATA 0B78B120F52100401100,699
130 DATA B9010303EDB03E403236,835
140 DATA B93EC33254B9214B0522,908
150 DATA 55B9C32EB9DD21D9BB11,1371
160 DATA C300CD67BB2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC303BC,1088
180 DATA 216D0522A600C34000AF,781
190 DATA 329C3C3EC3329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACCD05BCD0F5C5D5E5,1717
220 DATA 21B0053A0040BE280523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3EC3329CAB217F05229D,990
250 DATA ABE1D1C1F1C911B73A03,1501
260 DATA AD3D220B3DC5EA3B3AE3,1115
270 DATA 3D000000000000000000,61
280 DATA *
290 DATA F32100A011000501BF00,650
300 DATA EDB0C300050000000000,613
310 DATA *
```



LAST NINJA II

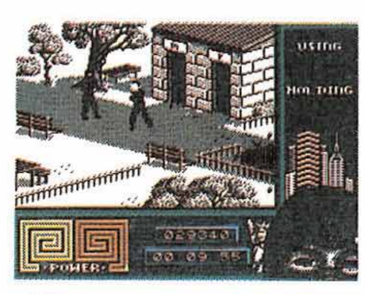
das, pues en caso contrario Armakuni caerá al vacío, con la pérdida automática de una vida.

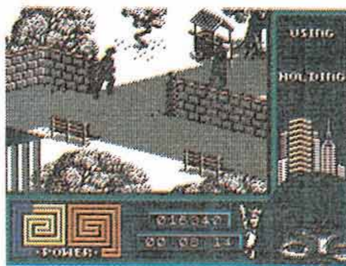
Indicadores de control

La parte inferior de la pantalla contiene dos espirales. La primera hace referencia a la energía de nuestro personaje, la cual puede reducirse lentamente como un disparo enemigo o una caída desde gran altura. La segunda posee las mismas funciones pero referidas a un enemigo si es que hay alguno en pantalla. En cada pantalla sólo puede haber un enemigo, pero por suerte algunas están vacías. Cada enemigo (guardián, policía) ha de perder su energía completamente tres veces para caer definitivamente herido y volverá a levantarse cuando su energía se haya vuelto a reponer completamente.

Junto a los dos indicadores de energía encontramos dos marcadores numéricos. El superior recoge la puntuación, mientras que el inferior es un reloj que señala el tiempo transcurrido desde el comienzo del juego. Por suerte, su presencia es únicamente informativa y no tiene mayor trascendencia en el transcurso de la aventura.

El panel vertical que cubre la parte derecha de la pantalla contiene, como ya hemos indicado, los gráficos del arma actualmente seleccionada en la parte superior y del objeto actualmente seleccionado en la parte central. Estos espacios pueden encontrarse vacíos si no hemos recogido ningún objeto o arma, o simplemente no los hemos seleccionado.





En la primera fase nuestro protagonista se encuentra en el extraño paraje al que le condujo una fuerza sobrenatural.

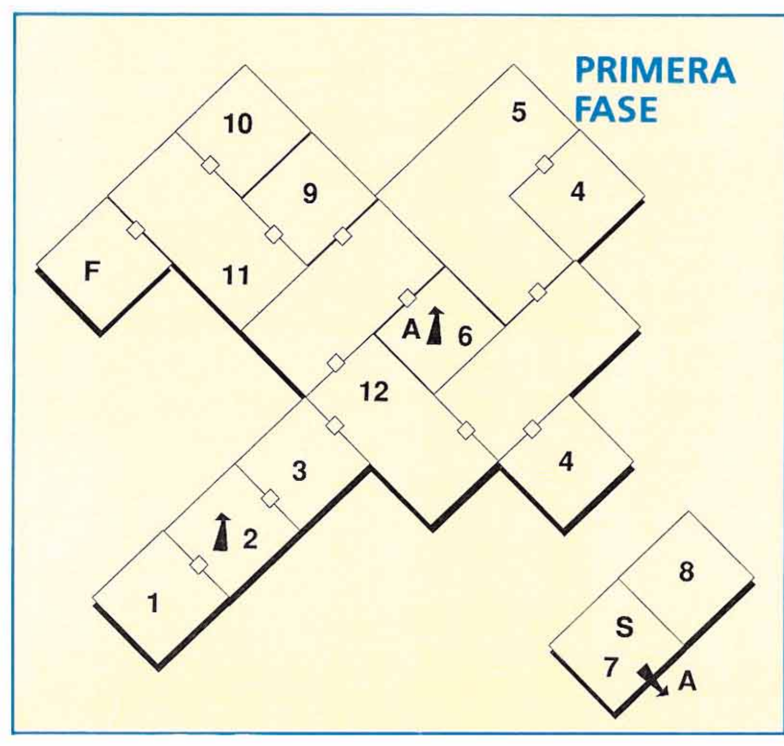
Antes de comenzar a explicar el transcurso de la aventura hay que hacer algunas matizaciones. Completado un nivel el programa nos pregunta si estamos preparados para cargar el siguiente, siendo el momento de pensar si disponemos de todos los elementos necesarios para afrontar con éxito la siguiente fase. Una vez cargada una nueva fase se nos proporciona una vida extra, quedando los nuevos escenarios permanentemente en memoria, aunque seamos eliminados en el transcurso de este nuevo nivel. Algunos objetos no se conservan al pasar de una fase a otra, lo que no debe preocuparos, porque es perfectamente normal.

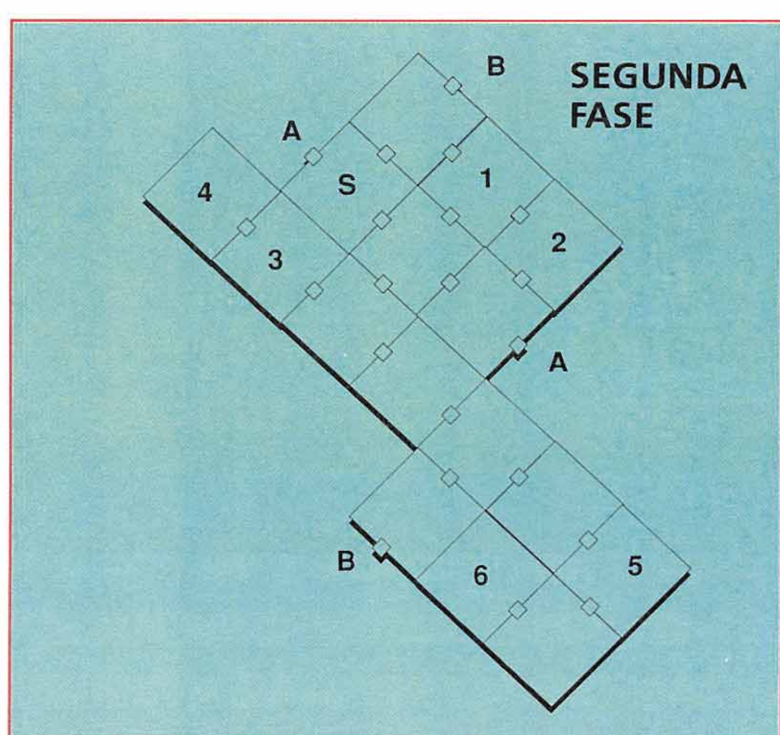
Primera fase

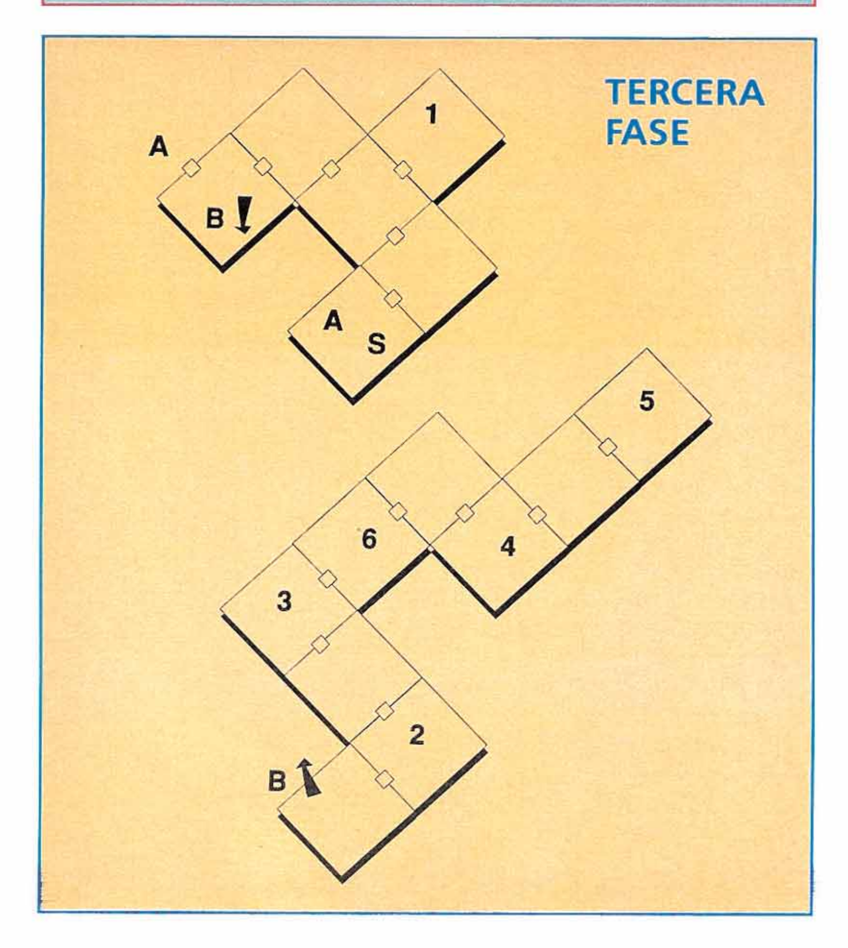
Armakuni se encuentra en el lugar en el que apareció tras su viaje a través del espacio y el tiempo. Dirígete a la pantalla contigua y observa que una pequeña célula en la pared más profunda parpadea cada vez que entras y sales de la habitación. Esquivando al guardián que vigila la habitación debes dar un puñetazo certero en dicho objeto, momento en el que se observará un pequeño hueco en el lugar ocupado por la célula. Vuelve a la pantalla inicial y observarás que la trampilla que ocupaba el centro de la estancia se ha abierto, lo que te permite arrojarte por ella.

Una vez abajo recoge la llave que se encuentra en el suelo y sal al exterior, teniendo en cuenta que si caminas hacia el interior del cuadrado central serás transportado de nuevo a la pantalla inicial, desde la cual tendrás que repetir de nuevo el proceso. Una vez fuera, Armakuni observa que se encuentra en un parque vigilado por policías que pueden golpearle o dispararle cuando observan que el Ninja se acerca a ellos. En esta pantalla observarás una gran puerta que, inicialmente cerrada, puede ser fácilmente abierta seleccionando la llave y realizando los mismos movimientos utilizados para recoger objetos.

Ahora ya tienes abierto el camino hacia el resto del parque, pero antes te recomendamos que visites el resto de pantallas accesibles para recoger los objetos que se encuentran en ellas. Así, por ejemplo, en una pantalla a la izquierda de la recién comentada hay una hamburguesa detrás de un carrito de venta. Los nunchukos, poderosa arma de combate compuesta de dos barras unidas por una cadena, se encuentran divididos en dos partes y ocultos en sendos servicios de señoras de otras tantas pantallas (para no confundirte están marcados con la letra F de «female», mujer en inglés). Los shiraken, estrellas arrojadizas de uso limitado, se encuentran en una caja al sur de la pantalla de la puerta. Ahora, tras sobrepasar la pantalla en la que observarás un curioso malabarista lanzando mortales cuchillos, podrás recoger el mapa y tras escalar la reja que comunica con la parte superior del muro, alcanzar la pantalla contigua donde tres ágiles saltos mortales te separan de la porra, probablemente el arma más eficaz.







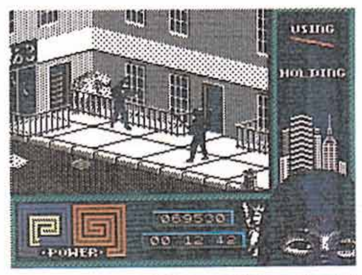
Ahora que ya dispones de un importante arsenal puedes atravesar la famosa puerta. En la siguiente pantalla observarás un río que sólo puede ser sobrepasado utilizando la barca que lo atraviesa al poco tiempo de entrar en la pantalla. A continuación te verás atacado por un furioso enjambre de abejas que deberás intentar esquivar mientras sigues el camino hacia la derecha. Aunque no lo parezca, hay una nueva pantalla en esa dirección que podrás alcanzar si te colocas aproximadamente en el centro del camino y saltas al llegar exactamente al borde.

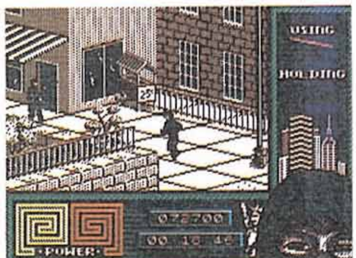
Te encuentras en una pequeña isla en medio del río. Anclada en una de las orillas hay una nueva barca que puedes separar golpeándola con la porra, momento en el que la barca comenzará a moverse y desaparecerá de la pantalla. Regresa por donde viniste y esta vez dirígete hacia la izquierda, alcanzando así la última pantalla de la fase. La barca que antes golpeaste se encuentra aquí y no hubiera aparecido en caso contrario. Ahora debes repetir la misma técnica utilizada con la primera barca para alcanzar la otra orilla y salir del parque, lo que te permitirá acceder a la siguiente fase.

Segunda fase

Te encuentras en las calles de Nueva York, a la salida del parque. Observa en primer lugar que la pantalla inicial y las dos siguientes, tomadas sin salir de la acera, se encuentran enlazadas y por tanto se repiten constantemente. Otro importante problema es el de los semáforos, pues no debes, de ninguna manera, cruzar una calle cuando veas un semáforo intermitente, pues serás arrollado con toda seguridad por una moto cuando estés a punto de alcanzar la acera contraria.

Ahora puedes recoger la botella (que no funciona como un objeto, sino como un arma arrojadiza que, al igual que los shiraken, se activa pulsando fuego y arriba) y la llave, hábilmente oculta junto a una puerta. Observa en el mapa la localización de la tapa de alcantarilla correcta, ignorando las otras dos que habrás observado ya en tu





En la segunda fase las calles de Nueva York escenifican el programa.

SÍMBOLOS

PRIMERA FASE

S Salida.
1 Porra.
2 Mapa.
3 Lanzador de cuchillos.
4 Parte de Nunchukas
5 Hamburguesa.
6 Llave.
7 Trampilla.
8 Interruptor de la trampilla.
9 Barca.
10 Isla.
11 Insectos.
12 Shiraken.
F Final.

SEGUNDA FASE

S Salida.
1 Hamburguesa
2 Tapa de alcantarilla.
3 Puerta cerrada.
4 Espada.
5 Botella.
6 Llave.

TERCERA FASE

S Salida.
1 Llave.
2 Usar puerta derecha.
3 Usar puerta central.
4 Usar puerta derecha.
5 Cocodrilo.
6 Ratas.

CUARTA FASE

S Salida.
↑ Escalera.
1 Tarjeta de crédito.
2 Vagonetas.
3 Pollo.
4 Raíles.
5 Cajas.
6 Perro.
7 Tinaja.
8 Ascensor.

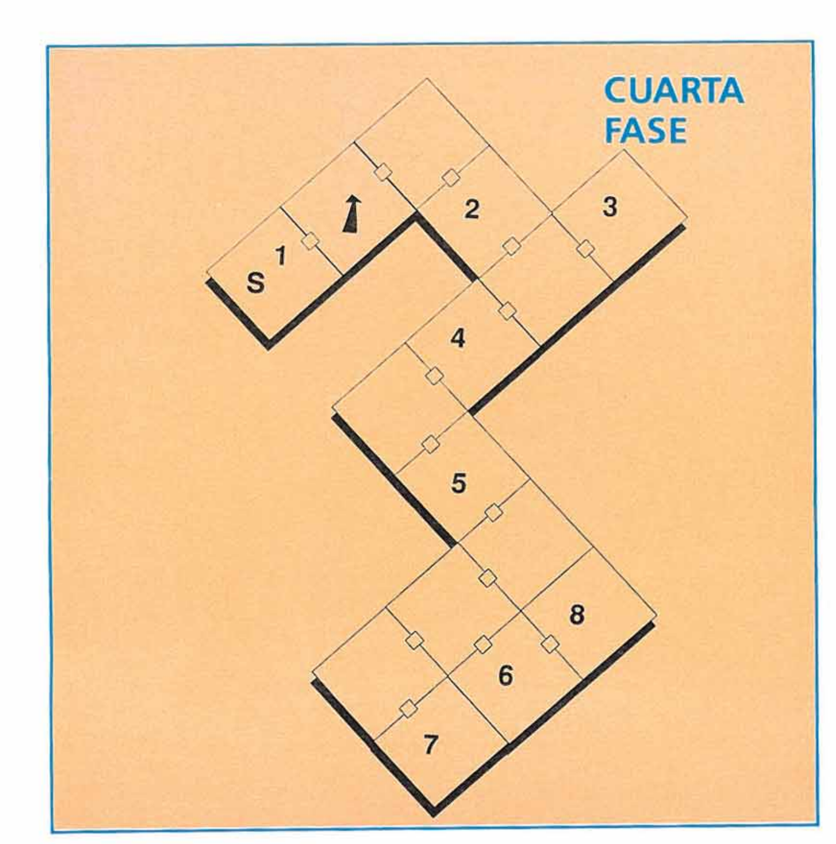
QUINTA FASE

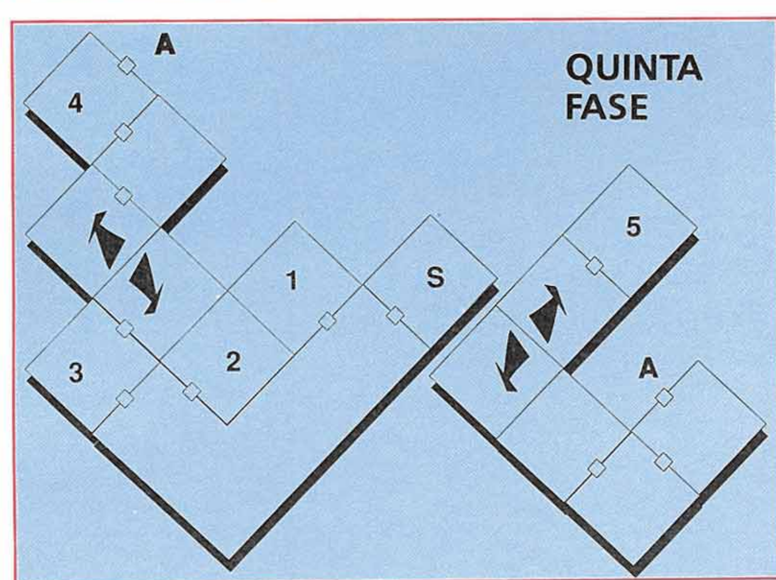
S Salida.
1 Terminal: clave.
2 Shiraken.
3 Terminal: puerta cerrada.
4 Ventilador gigante.
5 Helicóptero.

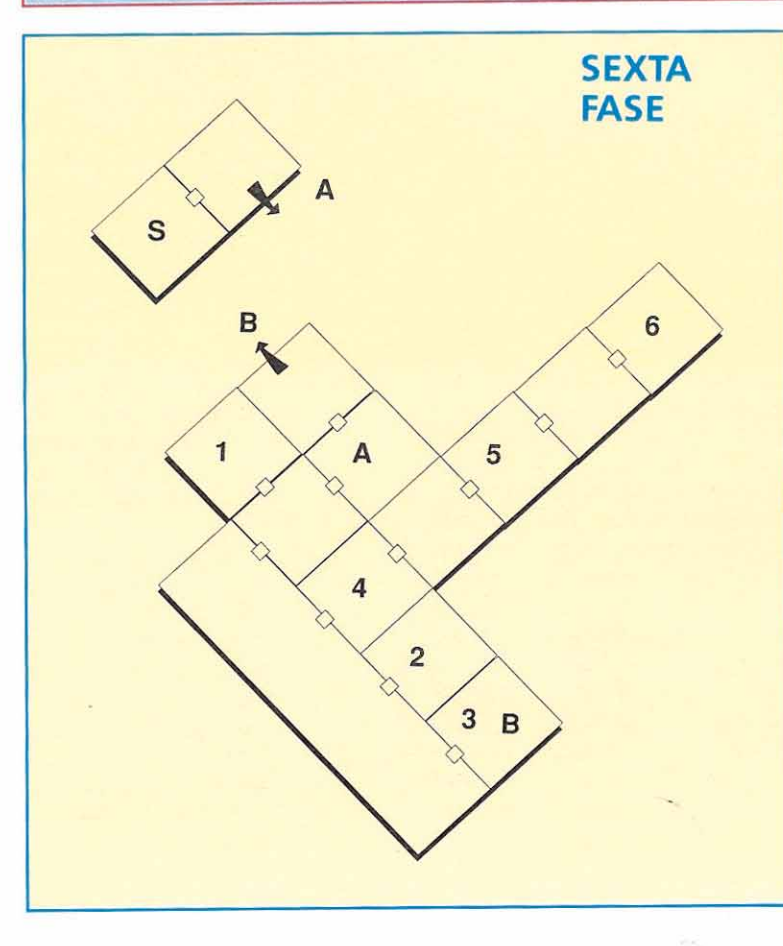
SEXTA FASE

S Salida.
1 Cuerda.
2 Anulador de alarma.
3 Hamburguesa.
4 Interruptor de la luz.
5 Calderas.
6 Final.

La batalla definitiva







camino, y recoge, si lo deseas, la hamburguesa que se encuentra tras el carrito de la pantalla contigua. Utiliza la llave junto a la tapa y conseguirás que se abra, dejando libre el camino hacia la siguiente fase. Insiste si no consigues abrirla a la primera, pues es necesario encontrar el punto exacto y la orientación adecuada para realizar el proceso.

Tercera fase

Esta tercera fase tiene como escenario las alcantarillas que recorren el subsuelo de Nueva York. Los pasos principales son, en primer lugar, recoger la llave (y van tres), ignorando la escalera que se encuentra en la misma pantalla pues Armakuni se caerá antes de alcanzar el final de la misma. Con la llave en tu poder continúa tu recorrido saltando sobre el camino cortado que se encuentra en la pantalla siguiente hasta alcanzar una pantalla con una rejilla en el suelo y una abertura en la pared. Dicha abertura comunica con la puerta de la primera pantalla, por lo que no te recomendamos que la utilices. Selecciona la llave y con ella podrás abrir la rejilla, quedando al descubierto una escalera que conduce a nuevas pantallas.

El resto del camino es lineal y carece de nuevos objetos para recoger, por lo que tu mayor preocupación debe ser evitar a los guardianes que intentarán impedirte el paso y escoger adecuadamente la puerta correcta cuando haya varias entre las que escoger. En la primera pantalla con varias puertas debes escoger la situada a la derecha de las tres, y dos pantallas después la puerta central, esquivando las ratas de la pantalla siguiente. Dos pantallas después debes escoger la puerta derecha para atravesar una estancia más y alcanzar finalmente la última pantalla de la fase. Observarás de nuevo tres puertas y un gran cocodrilo que avanza y retrocede por una de ellas. Colócate a la derecha del cocodrilo y evitando en todo momento el contacto de sus mandíbulas debes esperar el momento correcto para aprovechar el estrecho pasillo que deja el animal, cuyo contacto no es mortal, y escapar hacia la siguiente fase.

Cuarta fase

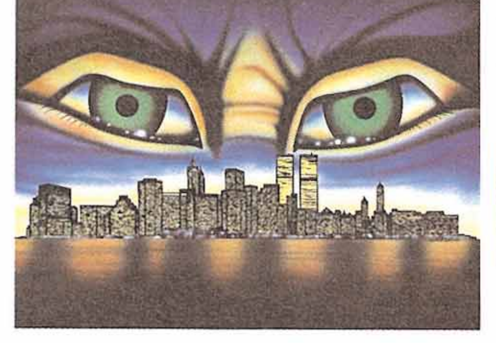
La salida de las alcantarillas comunica con la fábrica de opio donde se refina y almacena la droga que luego es distribuida por las calles de Nueva York. Avanza una pantalla y utiliza la escalerilla para alcanzar el suelo superior metálico retrocediendo a la pantalla inicial donde podrás recoger la tarjeta de crédito. Continúa avanzando por el suelo metálico hasta alcanzar una habitación semioculta donde podrás recoger la pata de pollo colocada sobre un plato en el suelo.

Retrocede por el suelo metálico y desciende por la escalerilla por la que subiste. Avanza dos pantallas más hasta llegar a una zona en la que varias carretillas cargadas de residuos recorren a gran velocidad unos raíles. Dado que el camino en otras direcciones está bloqueado, tu única salida es saltar sobre los raíles en el momento preciso, colocándote a ser posible en el extremo izquierdo. Es una maniobra difícil, pero puede conseguirse con cierta práctica.

Continúa dos pantallas más hasta alcanzar unos nuevos raíles sobre los cuales no hay, por suerte, tránsito de vehículos. Sin embargo, estos raíles son, si cabe, aún más mortíferos pues se encuentran electrificados, por lo que deberás saltar sobre ellos para evitar el contacto con su superficie.

Dos pantallas más adelante nos encontramos con un nuevo reto. Diseminadas a través de un suelo mortal hay un total de cinco montones de cajas sobre las cuales deberemos saltar para alcanzar el otro lado. La perspectiva debe ser cuidadosamente estudiada para calcular los saltos, si bien es imprescindible que el primer salto se realice totalmente arrimado a la pared, retrocediendo un poco en cada caja para alcanzar la siguiente. Para colmo de males en la cuarta caja hay un guardián armado que deberemos eliminar necesariamente con la porra para poder continuar.

Habiendo atravesado los peores peligros, llegamos al almacén de opio. En una de sus pantallas hay una tinaja cuyo contenido parpadea al entrar en la pantalla, como indicando que hubiera algo en su interior. Pero se trata de una trampa, pues si nos acercamos a ella y realizamos los movimientos necesarios para recoger objetos sólo conseguiremos perder una vida. En vez de recorrer estas pantallas inútiles dirígete a la pantalla anterior, al final, donde un perro adormilado impide el paso al final de la fase. Para conseguir el camino libre es preciso seleccionar la pata de pollo y acercarnos al perro, el cual olisqueará la comida y levantará la cabeza. En este momento pulsa abajo e izquierda para utilizar el pollo y el perro moverá la cabeza varias veces, tras lo cual se levantará para intentar coger la comida. Debes esperar el momento exacto para retroceder antes de que el perro te alcance y te muerda, con lo que conseguirás que el animal se desplace lo justo como para dejar un estrecho pasillo por el que poder alcanzar la siguiente pantalla.



LAST NINJA II

En la última pantalla observamos el hueco de un ascensor, pero la cabina no se encuentra presente y por tanto, moriríamos al caer por el hueco. Acércate al panel de control del ascensor, a la derecha del mismo, y utiliza la tarjeta de crédito, con lo que conseguirás activar los mecanismos del ascensor. La cabina subirá hasta la puerta del ascensor y podrás entrar en ella para llegar a la siguiente fase.

VIDAS INFINITAS PARA THE LAST NINJA 2

	Spectrum	Amstrad
Primera fase	POKE 36578,0	POKE &3C0C,0
Segunda fase	POKE 35993,0	POKE &3AB7,0
Tercera fase	POKE 36751,0	POKE &3DAD,0
Cuarta fase	POKE 36513,0	POKE &3D0B,0
Quinta fase	POKE 36393,0	POKE &3BEA,0
Sexta fase	POKE 36822,0	POKE &3DE3,0

Quinta fase

Armakuni ha llegado al bloque de oficinas donde se organizan las actividades ilegales de Kunitoki. Nada más comenzar este nueva fase encontrarás tres puertas. Detrás de la primera hay un terminal de ordenador que te proporcionará una clave numérica de cuatro cifras que deberás anotar, pues resultará imprescindible más adelante. Detrás de la segunda hay una habitación y sobre una de sus mesas encontrarás un nuevo montón de shiraken que debes conservar celosamente hasta el momento oportuno. Finalmente, la tercera puerta conduce a una habitación aparentemente cerrada, pero activando otro terminal conseguirás que se abra una puerta que hasta entonces permanecía oculta.

Sube dos pantallas, atraviesa otras dos y llegarás a una nueva pantalla con un gran peligro, el ventilador gigante. La corriente de aire producida por sus aspas intentará arrojar a Armakuni al vacío. Pulsando constantemente la tecla de adelante para oponerte a la fuerza del viento deben seleccionar los shiraken antes recogidos, colocarte frente al centro del ventilador y disparar un shiraken contra las aspas, las cuales se detendrán súbitamente. Libre de los peligros del ventilador puedes acercarte a la puerta colocada a su izquierda y abrirla realizando los movimientos de coger objetos.

Tras atravesar la puerta te encuentras en una estrecha cornisa en el exterior del edificio. Un feroz perro tapona una de las salidas, por lo que tendrás que dirigirte en la única dirección posible saltando sobre el agujero de la cornisa. En la nueva pantalla deberás derrotar al guardián que la custodia y tomar la escalerilla que conduce a la azotea del edificio. Una pantalla más adelante Armakuni observa un helicóptero, agárrate a la escalerilla, momento en el que el aparato levantará el vuelo para conducirte a la mansión de Kunitoki.

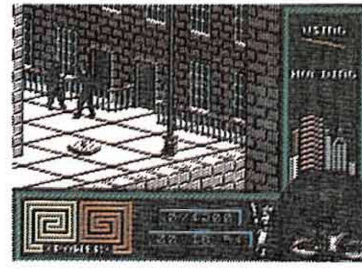
Sexta fase

El helicóptero que te ha conducido hasta el tejado de la mansión de Kunitoki permanece inicialmente inmóvil, pero cualquier movimiento de Armakuni es suficiente para ponerle de nuevo en movimiento. Cuando te encuentres sobre la primera almena pulsa abajo e izquierda para soltar la escalerilla. Una vez en la primera almena, salta hacia la siguiente y a continuación déjate caer sobre el estrecho camino que atraviesa la parte más alta del tejado. Ya puedes caminar hacia la siguiente pantalla, donde, tras derrotar al guardián allí presente, podrás dejarte caer por la claraboya del tejado.

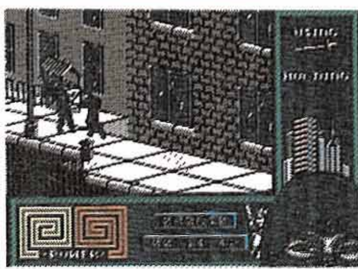
Ya estás dentro de la mansión de tu odiado enemigo. Recoge la cuerda y para evitar que salte la alarma te recomendamos que en vez de bajar por las escaleras te dirijas a la pantalla situada al norte de la pantalla inicial y tras seleccionar la cuerda, te arrojes por el hueco de la pared.

Ahora te encuentras en la cocina, en la planta baja. Recoge la hamburguesa y sal al pasillo.









La salida de la segunda fase nos conduce a la fábrica de opio, donde se refina y almacena la droga.

Si a pesar de todo salta la alarma, podrás anularla actuando sobre el interruptor que se encuentra sobre una de las librerías de la pantalla contigua. Prácticamente oculta, junto a las escaleras, hay una nueva puerta que conduce a las últimas pantallas. Atraviésala y pulsa el interruptor de la luz situado junto a la siguiente puerta, pues en caso contrario la siguiente habitación quedaría completamente a oscuras.

Una vez atravesada esta pantalla llegarás a la habitación de las calderas, en la que un escape de vapor caliente impide el acceso a la siguiente pantalla. Observa que en la superficie de la caldera hay dos puertecillas que debes abrir una tras otra, con lo que conseguirás que el escape de vapor se traslade al otro extremo y te permita alcanzar la siguiente habitación. Atraviésala.

Levanta el cuadro que se encuentra en la pared y quedará al descubierto una caja fuerte. Al intentar abrirla se nos interrogará por su combinación, un número de cuatro cifras que no es otro, sino el ofrecido por el terminal de la fase anterior. Introduce este número que varía por cada partida, utilizando los controles arriba-abajo para recorrer los dígitos y los controles izquierda-derecha para completar la selección. Si el número es correcto, la caja fuerte se abrirá, y tras pulsar abajo e izquierda, podrás recoger el objeto que contenía: una esfera de poder conteniendo el espíritu de Kunitoki.

Recogida la esfera el espíritu del diabólico es liberado y nuestro mortal enemigo aparece dispuesto a enfrentarse en un último y definitivo combate. Colócate en el centro de la estrella sagrada que ocupa el centro de la habitación y prepárate para una despiadada lucha a muerte. Kunitoki es un enemigo especialmente duro, necesitará muchos golpes para caer herido y siempre se recupera tras una derrota. La única manera de derrotarle definitivamente es encender las lámparas sagradas que se encuentran en las puntas de la estrella y hacerle caer herido sobre ella. En ese momento el poder de la estrella sagrada capturará el espíritu del malvado Shogun, el cual quedará encerrado para siempre. Armakuni, el último Ninja, ha vencido definitivamente a su enemigo. ■

S.O.S.WARE

Jack the Nipper
Amstrad

1. ¿Cómo puedo usar los objetos que cojo en el Jack the Nipper II (Chocolate, gusano, piña, ratón, miel, etc.)? Me refiero a qué tecla he de apretar o qué he de hacer.
2. ¿Qué he de hacer para pasar la primera fase del James Bond?
3. Al llegar a la barrera que me separa del cohete en el Saboteur II, el ordenador emite un mensaje. ¿Qué significa y qué he de hacer? ¿Cuál es el fin de este juego?
4. En el Three Weeks in Paradise. ¿Cómo se quita la espina al león?

José María y Raúl Costa (Madrid)



1. Para usar los objetos debes colocarte en lugar exacto y pulsar simultáneamente fuego y abajo, con ello el objeto en cuestión provocará la esperada gamberrada.

2. En esta primera fase debes recorrer rápidamente todo el campo de tiro sin entretenerte demasiado y cuando llegues al final disparar contra las rocas sin parar pues en ellas se encuentra escondido nuestro oponente.

3. En Saboteur II el ordenador permite emitir varios mensajes como que nos queda poco tiempo, que nos acercamos a la moto o que hemos encontrado un trozo de papel. En cualquier caso lo que debemos hacer es introducir los papeles de registro en la consola del cohete (el interruptor que está unido a la valla) y escapar del edificio por los túneles o destrozando la valla con la motocicleta, si lo conseguimos el ordenador nos dará la clave de la siguiente misión.

4. Para quitarle la espina al león necesitamos la pinza del cangrejo (CRAB' SPINCER), para obtener la pinza debemos llevar THE EMPTY BILLY CAN y FLIPLOP y atravesando las arenas movedizas llegar hasta el geisher, tiramos de la cuerda y nos dirigimos al geisher, el agua transforma THE EMPTY BILLY CAN en THE FULL BILLY CAN, vamos a la pantalla del cangrejo y nos colocamos sobre él, usamos la cacerola y obtendremos la pinza.

Renegade
Commodore

1. En el cargador del Renegade aparecido en Micromanía número 29, una vez contestadas las preguntas, me piden que inserte el Renegade y pulse SHIFT. Así lo hago y al pasar unas vueltas aparece el mensaje «ERROR EN DATAS».

José Manuel Herrero Pulido (Asturias)

1. Es un problema extraño. Asegurate de que no tienes ningún cartucho conectado, que es el Renegade original, y repasa tu numeración de las líneas.

Pink Panther
Spectrum

En el juego La pantera rosa me gustaría saber cómo se accede a los grandes almacenes y para qué sirven todos los objetos.

José Berto Enríquez Vázquez (Orense)



Los tres destinos posibles se seleccionan de la siguiente manera: para ir al mercado utilizando la tecla de arriba, izquierda para ir a la oficina y derecha para la isla.

En este juego dispones de siete objetos que te servirán de ayuda. La campanilla sirve para dirigir al sonámbulo, del mismo modo que lo hacen la plataforma, el tablero y la pantera rosa de plástico con los brazos extendidos. El despertador sirve para mantener despierta a la pantera, y el agujero hinchable y el ladrón de plástico son eficaces para deshacerse del inspector.


...tres...dos...uno...
zero-zero
WINNER
EL JOYSTICK DE
MICRO INTERRUPTORES
DISEÑADO POR
MHT INGENIEROS
STANDARD
ESPECIAL AMSTRAD
ESPECIAL SPECTRUM+2 +3
Fabricado en España por
MHT ingenieros
PRODUCTOS
DISTRIBUIDOS POR
Tel.: 413 20 45
LSB



AMSTRAD
CPC 464
CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
¿QUE
JU
¿Qué te juegas a qu
como los CPC o los
—más de 15.000—,
fantásticos regalos
quieras: con disco
Y tú, papá, ¿que
hijos aprenden in
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
DATACORDER
sinclair
sinclair

S.O.S.WARE

Target Renegade
Amstrad

1. ¿Cuántos días tardará en salir el juego Target Renegade para Amstrad?

2. ¿Habéis publicado en algún número los cargadores para Amstrad de los juegos Through the Trap Door y Phantomas II?

3. ¿Los pokes con un Transtape se pueden introducir en cualquier juego sin ninguna dificultad?

Carlos Rex López (Madrid)



1. El Target Renegade en su versión Amstrad ya está en el mercado desde hace algún tiempo, si no lo encuentras dirígete a una tienda especializada.

2. Ninguno de los cargadores que mencionas se ha publicado en la revista, aunque confiamos en hacerlo en breve.

3. Teóricamente no debes encontrar ninguna dificultad para introducir los Pokes con un Transtape en cualquier programa, siempre y cuando éste sea original o al menos mantenga la configuración inicial.

Pokes
Spectrum

Tengo en mi poder el diccionario de pokes que vendéis y veo en él números y letras y las coloco en el listado como indicáis, y no carga. ¿Qué puedo hacer?

Enrique Rodríguez (Almería)

En primer lugar debes escoger los pokes específicos para Spectrum ya que los correspondientes a otros ordenadores no te funcionarán, en segundo lugar los pokes se deben introducir en el cargador BASIC inicial delante de la instrucción RANDOMIZE USR y separados por dos puntos. Para poder hacerlo carga la primera parte del programa con MERGE''''. Una vez introducidos los pokes haz RUN y carga el resto del programa sin rebobinar la cinta. Todo lo anterior resultará si el programa no está protegido, es de carga lenta y contiene varios bloques.

La abadía del crimen
Amstrad

En la Abadía del crimen sé dónde debo ponerme en la iglesia, en el comedor también lo sé, en la llave, también, pero: ¿Cómo puedo hacer que Adzo me de la llave? Porque en la sexta del segundo día, le digo a Adzo rotundamente que no podemos dormir (como ponéis en la MICROMANIA n.º 33), y cuando salgo no puedo abrir ninguna puerta después de que mi compañero haya cogido la llave.

Dito L.P.C. (Gerona)

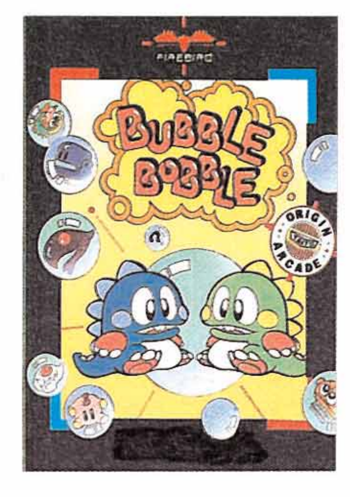
Es imposible hacer que Adzo nos entregue la llave, puesto que no puede dejar ningún objeto, por lo que deberemos conducirlo a él para que abra las puertas, lo mismo sucede con la lámpara: Adzo es el único que puede llevarla y dependemos de él para no extraviarnos en la oscuridad del laberinto.

Bubble Bobble
Commodore

1. En el juego Bubble Bobble, ¿para qué sirve el cofre, los zapatos, el caramelo, la pócima y la mariposa?

2. En el juego Platoon consigo llegar en la tercera fase a un nido de ametralladoras que no me deja llegar hasta arriba, ¿qué hay que hacer?

Alvaro Muñoz Ortega (Madrid)

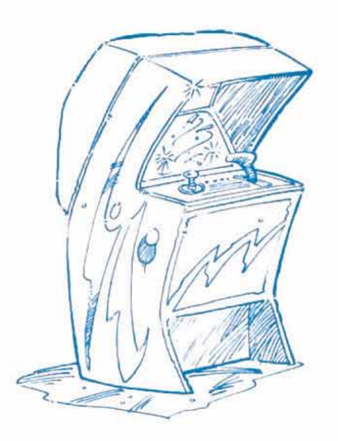


1. El cofre provoca la caída de un diamante gigante al final de la fase, los zapatos hacen que tu muñeca se mueva más rápido, el caramelo amarillo duplica tu disparo, las pócimas te convierten la fase actual en una fase bonus y eso que llamas mariposa sirve para conseguir inmunidad.

2. Tienes que coseguir alcanzar cinco veces con tus granadas al de la trinchera.

Arcade Machine

Solos ant



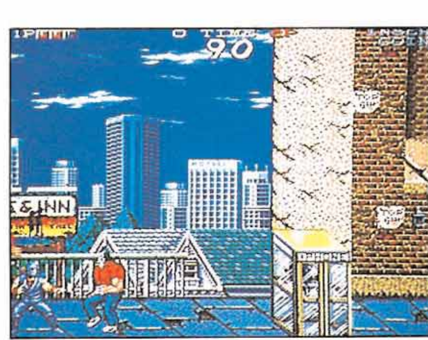
Enfrentarse en solitario contra todo un ejército de peligrosos ninjas o terroríficos zombies es algo que, aunque descabellado, se ha convertido, prácticamente, en el pan nuestro de cada día de los muchos aficionados con que en nuestro país cuentan las máquinas recreativas. «Shadow Warriors» y «Ghouls'n ghosts» son dos nuevas oportunidades para demostrar tus habilidades en tan particular suerte.

Mes a mes y máquina a máquina habréis podido comprobar cómo la mayoría de las compañías fabricantes se centran en producir máquinas cada vez más espectaculares y con efectos más sorprendentes, dejando a un lado algo tan fundamental —por lo menos en nuestra opinión— como es la originalidad del juego para los que han sido creados dichos efectos.

Las dos máquinas que en esta ocasión nos ocupan son un claro ejemplo de ello; «Shadow warriors», bajo su espectacular envoltorio, no es sino una nueva reedición camuflada —y con ésta es ya la enésima— de títulos como «Double Dragon» o «Renegade» programas de artes marciales que combinan junto a la habilidad natural del jugador la posibilidad de emplear armas y objetos.

Por su parte «Ghouls'n ghosts», que como pronto veréis es una de las máquinas más sensacionales que han desfilado por esta sección en mucho tiempo, no es sino una segunda parte del ya legendario «Ghosts'n goblins», del cual ha heredado su mismo desarrollo y estilo consiguiendo una mayor adicción si cabe que la primera versión.

Si alguien pregunta a las grandes compañías fabricantes de "coin-ops" cuál es la causa de este fenómeno probablemente contestaran que por una parte no hacen sino darle al público lo que éste pide, o que es sumamente arriesgado invertir miles de dólares en la producción de una máquina totalmente original que luego puede ser un auténtico fracaso; pero lo cierto es que el interrogante queda ahí; ¿habrán sido la imaginación y la inspiración desterradas por siempre del mundo de los vídeo-juegos?



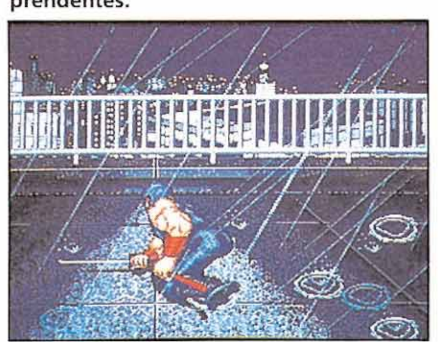
«Shadow Warriors» es una nueva máquina en la línea de otras como «Double Dragon» o «Renegade».



La máquina puede ser utilizada por dos jugadores simultáneamente, lo cual facilita notablemente la misión.



Pese a su escasa originalidad, «Shadow Warrior» incluye efectos realmente sorprendentes.



La escena de presentación es sin duda el punto más conseguido de este arcade.

«SHADOW WARRIORS»

Nada nuevo bajo el cielo

Resulta francamente difícil intentar contaros lo que vais a encontrar en «Shadow Warriors», la última creación de Temco, sin contener un cierto sentimiento de sorpresa e incluso indignación... ¿cómo es posible que cada mes aparezca por las salas recreativas un nuevo pseudosucesor de títulos como «Double Dragon» o «Renegade»? Lo cierto es que aunque parezca increíble es así, y no hay nada dentro de «Shadow Warriors» —a excepción de nuevos gráficos y decorados y eso sí, de una excelente introducción— que no hubiera en los títulos citados o en otros que más recientemente desfilaran por esta misma sección como «P.O.W. », «Shinobi» o «Dragon Ninja».

No sólo el desarrollo es exactamente igual, sino que hasta las armas que podemos recoger durante la misión o los tipos de golpes que podemos efectuar parecen calcados de otras máquinas. Tampoco es precisamente novedoso el hecho de que dos personas puedan participar simultáneamente en el juego, pero al menos esto sí resulta de utilidad, como también lo es el hecho de que al morir podamos continuar —mediante la previa introducción de nuevas monedas— en el mismo lugar en que nos encontrábamos.

Es justo reconocer que «Shadow Warriors» incluye efectos realmente sorprendentes —como las carreteras con tráfico de la segunda fase—, pero esto no sirve sino para reafirmarnos en nuestra postura: ¿Por qué no fueron creados para una idea igual de sensacional?

e el peligro



«GHOULS'N GHOSTS»

Soberbia continuación

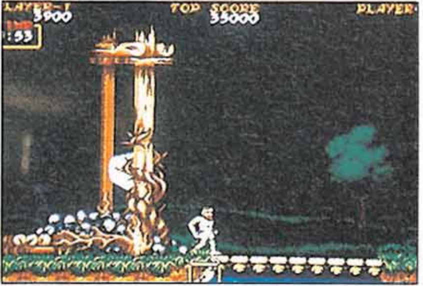
El lanzamiento de una segunda parte de una máquina de éxito es bajo nuestro punto de vista algo, solamente justificable, cuando la secuela creada es ampliamente superior a su predecesora o cuando al menos aporta detalles innovadores respecto a ésta.

«Ghouls'n ghosts» es un buen ejemplo de ello, pues si buena era su primera parte «Ghosts'n globins», de esta segunda sólo se puede decir que es sencillamente sensacional. Realmente hacía tiempo que no teníamos oportunidad de contemplar una máquina tan atractiva en todos sus aspectos: gráficos, sonidos, movimientos, adicción, efectos especiales, etc.

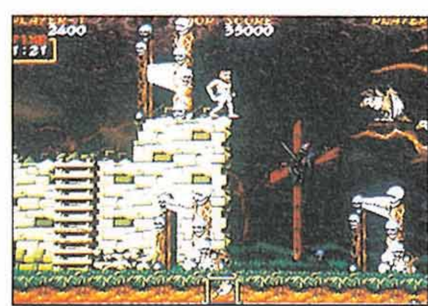
Para entendernos más fácilmente, «Ghouls'n ghosts» es una de estas típicas máquinas en las que cada vez que alguien se aventura a jugar una partida, automáticamente se ve rodeado por un nutrido grupo de personas dispuestas a no perderse ni un solo detalle del espectáculo.



«Ghouls'n ghosts» es la segunda parte del ya legendario «Ghosts'n Goblins».



Nuestra protagonista conserva como vestimenta su famosa armadura.


El estilo de la máquina es similar al de la primera parte.

El estilo del juego es totalmente similar, pero se han añadido nuevos tipos de enemigos, y se ha duplicado la espectacularidad —y mucho nos tememos que también la efectividad— de éstos. También se han mantenido detalles como el tétrico escenario y la apariencia fantasmagórica de los personajes, creando un ambiente de película de miedo realmente insuperable.

Nuestro protagonista cuenta también con su mágica armadura, capaz de resistir el primer impacto de un enemigo, quedando indefenso una vez que la pierda. Así mismo cuenta con la posibilidad de recoger diferentes armas, si bien lo que puede encontrar alguna vez es un diabólico hechizo que le transformará en un indefenso pato o un poco combativo anciano.

La máquina incluye algunos efectos sensacionales, pero tal vez el más impresionante sea el de la fase que transcurre en medio de una tormenta, con lluvia, árboles azotados por el viento, hojas arrastradas, rayos, truenos...

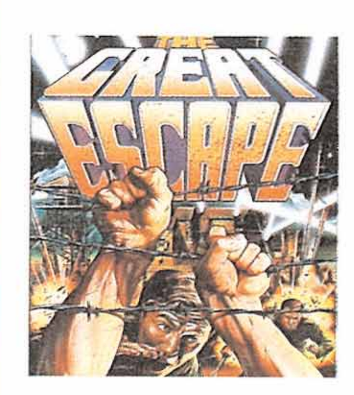
Qué más se puede decir, tan sólo que vuestros bolsillos están a punto de ser atacados por una nueva fiebre: «Ghouls'n ghosts». ■

S.O.S.WARE

The Great Escape
Commodore

1. ¿Cómo se abren las puertas cerradas en el juego «The Great Escape»?

Javier Berne (Zaragoza)



1. Para abrir las puertas o bien se utiliza uno de los tres tipos de llaves, o bien se utilizan las herramientas. En el número 18 apareció este programa ampliamente comentado.

Renegade
Amstrad

1. ¿Qué significa el mensaje «File Type Error»?, cuando pongo MERGE'''' ¿Cómo puedo evitarlo?

2. ¿Pensáis publicar Renegade en la sección Patas Arriba?

3. ¿Podrías publicar un cargador que haga que en la última pantalla del Renegade tenga inmunidad? Si no es así, un cargador de vidas infinitas o cómo puede pasarse la última pantalla sin que me maten. Tengo un Amstrad CPC 6128.

José Augustín García (Murcia)

1. Este error se produce al intentar cargar con Merge un programa binario, ya que estos programas no pueden cargarse de esta forma.

2. El Renegade se publicó «patas arriba» en el número 29 de MICROMANIA, incluyendo un cargador con interesantes ventajas. Para pasar la última fase deben hacer lo siguiente: Elimina primero a los navajeros con patadas en el aire, teniendo cuidado de esquivar las balas; no debes parar de moverte hasta que no quede ninguno, después acercate al jefe y quédate quieto un momento, tu oponente sacará la pistola y hará un disparo que debes esquivar, y a continuación, aprovechando el instante de vulnerabilidad, darle varios puñetazos, debes repetir esta operación todas las veces que sean necesarias.

Cargadores
Amstrad

1. En vuestra revista número 33 editábais un cargador para el Platoon de Spectrum y Commodore, pero no para Amstrad. ¿Existe este cargador?

2. En la revista número 20 editábais otro cargador del Asterix, lo teclee igual y me daba Sintax Error in 50.

Pablo Barahonda moreno (Murcia)

1. El cargador de Platoon para Amstrad se publicó en el número 2 de MICOMANIA (2.ª época) en la sección CARGADORES.

2. La línea 50 del cargador de Asterix está correcta, seguramente tu error reside en separar los dos últimos ceros que aparecen debajo.

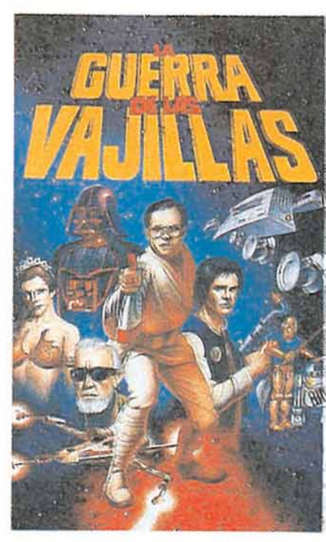
La guerra de las vajillas
Spectrum

1. ¿Cómo se contrata a Juan Solo?

2. ¿Cuál es el código de la segunda fase?

3. ¿Cómo se entra al puerto espacial?

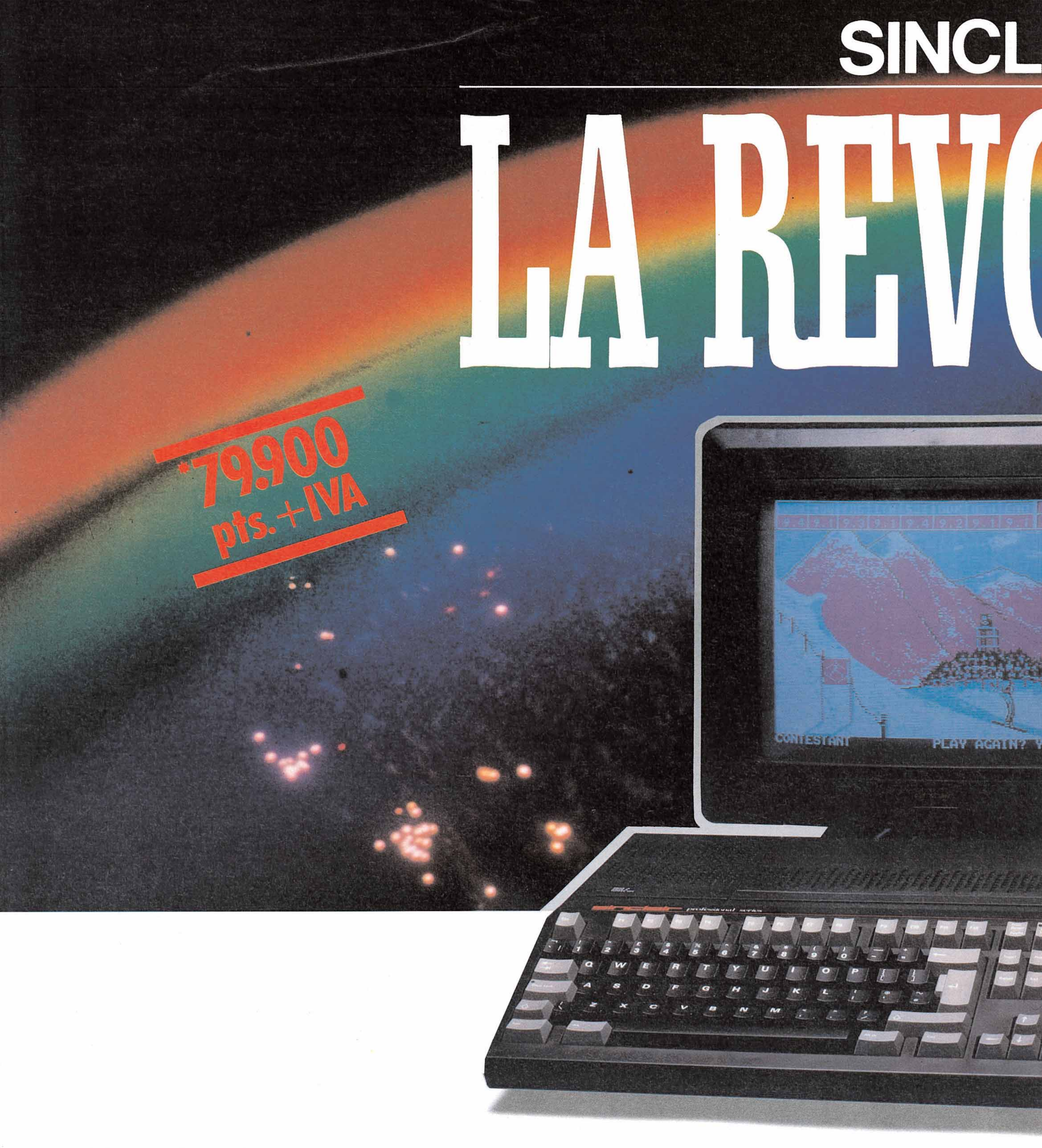
Iván Pérez Cortés (Madrid)



1. Para contratar a Chequevaca y a Juan Solo que nos ayudarán a sacar a los robots del planeta, Usa LA CACHIPORRA contra el viscoso personaje que se opone y éste pasará a mejor vida. A continuación Paga a JUAN y éste aceptará el trato uniéndose a la comitiva.

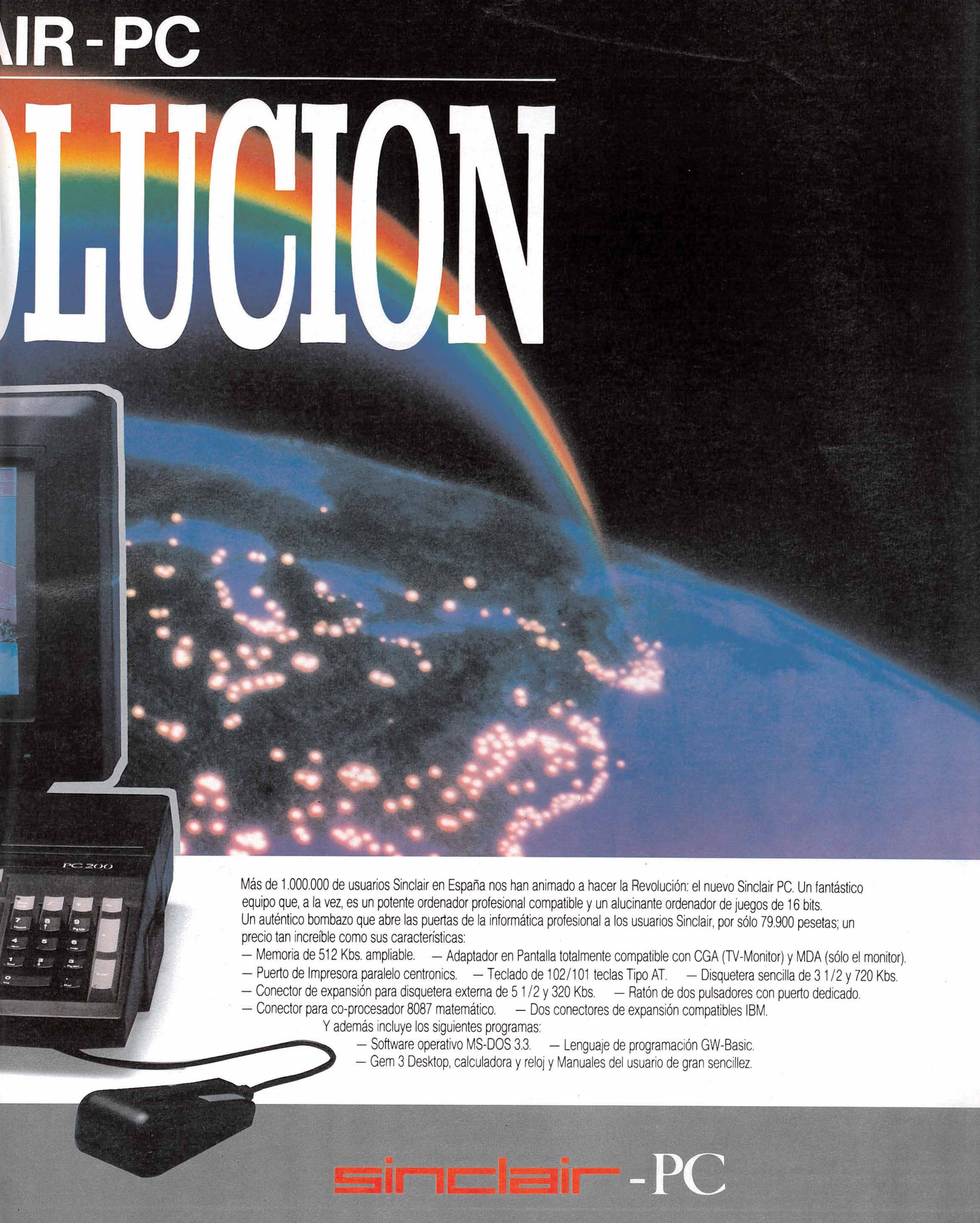
2. El código para acceder a la segunda fase del juego es SPIELBERG.

3. Para encontrar el Halcón Millonario después de pagar a Juan dirígete dos veces al ESTE y otra al SUR y te encontrarás en el burdel, DA CUBO A CHRIS, dirígete hacia el ESTE y MIRA el otro lado y verás el majestuoso Halcón Millonario.



* Monitor Opcional

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94



AIR - PC
LUCION
PC 200
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.
sinclair -PC

AFTERBURNER — SPECTRUM

```
 10 REM Cargador After Burner
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 48061: P
OKE 23658,8: CLS
 40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 48900,0
 50 INPUT "Municion infinita? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 48905,0
 60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 70 RANDOMIZE USR 48820
```

LISTADO 2

```
 1  C7D9083AFF82FE00060C 1139
 2  281721E3BB2281BD2100 895
 3  801100583E41060910FE 645
 4  08D9C3C5BC0018F6D908 1300
 5  3D281E08EDA0EDA0EDA0 1330
 6  EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0 1985
 7  EDA0EDA0EDA0EDA000D9 1805
 8  C3C5BC3E01082124BC22 942
 9  81BDAF32D6BC3E0832D8 1281
10  BC06080608060810FED9 717
11  C3C5BCD908FE98385D0D 1373
12  280E0806047E12231410 287
13  FA00060118393DFE9838 861
14  3A0E0321BBBC111F4006 601
15  08281B2B1D1D00000605 187
16  FE9928102B1D000603FE 798
17  9A28072B1D1D00000601 309
18  10FE6E26BF08D9C3C5BC 1414
19  060D0810FED9C3C5BC06 1100
20  0B18F57710FE182E0000 739
21  182A3D20E73E9C0821BB 836
22  BC11F8787B86BA060720 1061
23  E436C82B7B86BA060420 1010
24  DB36C82B7B86BA20D736 1260
25  A82B7B86770E01D9C3C5 1211
26  BC989890A0CDC0BCD03E 1651
27  163D20FDA704C83E7FDB 1147
28  FE1FA9E62028F4792F4F 1247
29  E602F608D3FE37C9F33E 1512
30  0232D6BCF608D3FE21AA 1376
31  BEE5DBFE1FE6204FD51E 1507
32  20069CCDBCBC30F73EC2 1326
33  B830F21D20F106C9CDC0 1380
34  BC30E878FED430F4CDC0 1743
35  BC30DE1E07219BBE4623 978
36  CDBCBC30D27E23B830CD 1437
37  1D20F13E0132D6BC069E 981
38  D12E043E0818023E09CD 631
39  C2BCD000003E0ECDC2BC 1253
40  D03E133EBCB8CB15069E 1111
41  D236BD3E3ABDC2B2BB26 1359
42  86260006B22E01FD2130 737
43  BF3E0418163EC1ADC611 946
44  DD7700DD231B06B22E01 854
45  003E0218023E09CDC2BC 748
46  D0CDBEBBD03E133ED0B8 1533
47  CB1506B2D27ABD7CAD67 1329
48  7AB320CFC3A9BE3EC1AD 1522
49  C611DD7700DD231B2E02 886
50  3E0406B3CD11BED0FD7E 1250
51  04B72856690 1FD7FED79 1157
52  FD4E00FD4601DD210000 909
53  DD094D3E012E0206B3CD 808
54  11BED03E7FBD2803329A 1040
55  BEFD5E02FD5603690105 992
56  00FD094D2E023E0306B3 637
57  CD11BED07BB206B22E01 1152
58  3E06C27CBD11A9BEED53 1271
59  98BD110E003E02C37CBD 944
60  3E0618BB3E0CCDC2BC00 940
61  003E0ECDC2BCD03EDBB8 1336
62  CB1506B3D20FBEC9CDDD 1451
63  BC21009006FFC5CD42BE 1284
64  7323C110F73A6D00FE28 1067
65  C8CD5EBEC91E004B06FF 1256
66  3E7FDBFEE640A928091C 1202
67  792FE6404F10EFC90000 997
68  C356BE21000011329006 721
69  32C51A06004F0913C110 595
70  F6E521000011CD900632 930
71  C51A06004F0913C110F6 791
72  C17CFE0D300DA7ED42D8 1331
73  013200A7ED42D83E0132 850
74  9ABEC900E9EAD2E2B6E0 1854
75  B6E0B6E0D2E2ECEDD1AF 2105
76  D3FE7CFE01D8CDB2BB21 1663
77  C1BE11E8FD014C00D5ED 1412
78  B0C9F3CD5605CD560531 1261
79  FFBFDD21CFBE110101CD 1321
80  27BEAF32FF82DD210040 1157
81  11FF17219ABD2298BDCD 1251
82  DDBC3A9ABEA7C2B2BB21 1570
83  606101A0567EEEE07723 1182
84  0B78B120F63E3A322E94 950
85  3E0132A590C3005B0000 708
```

DUMP:	40.000
Nº BYTES:	848

THUNDER BLADE — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina":PRINT:lin=1000:dir=&9C40
40 READ a$:IF a$="*"THEN 70
50 IF a$="0"THEN FOR dir=dir TO dir+9:PO
KE dir,0:NEXT:lin=lin+10:GOTO 40
60 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):sum=sum+byte:P
OKE dir,byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
70 MODE 1:DIM a(8):FOR n=1 TO 8:READ a(n
):NEXT
80 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9E4F,0
90 INPUT"Fase inicial";a$:IF LEN(a$)<>0
THEN v=VAL(a$):IF v>=0 AND v<=8 THEN POK
E &9E57,0:POKE &9E5C,0:POKE &9E61,a(v)
100 INPUT"Inmune a los choques";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &9E66,&18
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
120 CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!",&4000:BORD
ER 11:INK 0,11:INK 1,24:INK 2,2:INK 3,0:
FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &9CFC
130 DATA F780FF00000A00499C1C,897
140 DATA FF1CFF1800005B00002A,695
150 DATA 9ED07000000040000000,542
160 DATA 0
170 DATA 0
180 DATA 0
190 DATA 0
200 DATA 0
210 DATA 0
220 DATA 0
230 DATA 0
240 DATA 0
250 DATA 0
260 DATA 0
270 DATA 0
280 DATA 0
290 DATA 0
300 DATA 0
310 DATA 000000000000000F3DD,464
320 DATA 21B39A2100C006C8DD75,1135
330 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
340 DATA 086730041150C01910EA,727
350 DATA 31B39A3E1006F6ED7926,1108
360 DATA 32069C3E16CDF99D30F5,1200
370 DATA 3EC6B830F02520EF06C9,1247
380 DATA CDFD9D30E678FED430F4,1771
390 DATA CDFD9D30DC00DD21599C,1382
400 DATA 110200ED5F06122E0178,542
410 DATA 06D7CDF99DD2969E3EE7,1643
420 DATA B8CB153E00003E15D258,851
430 DATA 9D3A589C8532589C653A,1045
440 DATA F29FAAABDDACDDADADDD;1923
450 DATA 77000609CB63280D3AF2,789
460 DATA 9FC65B839232F29F0505,1186
470 DATA 053AF29FC61732F29FDD,1357
480 DATA 231B7AB3C2559DC3BA9D,1337
490 DATA 11E79DED53A69D810601,1184
500 DATA D17AB3C8DDE1189B2A59,1466
510 DATA 9C114007ED52C2969E21,1098
520 DATA D59D22A69DDDE1115000,1270
530 DATA 0601C3559DD17AB3CAA8,1324
540 DATA 9DD5DDE1131150000603,941
550 DATA C3559DD17AB3C8DDE121,1626
560 DATA 349F22049E230603C355,731
570 DATA 9DCD0D9ED0C3009E7BE6,1447
580 DATA 07CA069E3E00C30B9E3E,861
590 DATA 133D20FDA704C83EF5DB,1262
600 DATA FF1FC8A9E64028F3792F,1400
610 DATA 4F3E000000C3289E37C9,790
620 DATA 7C21579C8623BEC2969E,1261
630 DATA 217B9C117C9C01C20136,859
640 DATA 00EDB0AF06F6ED79018D,1340
650 DATA 7FD9E131F8BF3E0132A3,1333
660 DATA 1132E2113E323275033E,654
670 DATA 3E3276033E00323E023E,471
680 DATA 2032CD0932DF09CD09B9,977
690 DATA CD03B9C3400000000000,652
700 DATA 0
710 DATA 0
720 DATA 00000000000000000100,1
730 DATA F6ED4901897FED49C300,1326
740 DATA 0
750 DATA 0
760 DATA 0
770 DATA 0
780 DATA 0
790 DATA 0
800 DATA 0
810 DATA 0
820 DATA 0
830 DATA 0
840 DATA 0
850 DATA 000000000000000000D9,217
860 DATA 05C2689F131300007BFE,877
870 DATA 1A201821979F22FE9D23,905
880 DATA D93E0FC30D9ED921199F,1094
890 DATA 22FE9D1E141802ED5F16,875
900 DATA 07297BD614A71F4F0600,688
910 DATA 21EF9F097E01F39F876F,1215
920 DATA 2600091F4F3E50914F06,529
930 DATA 057A16C0D9C30D9E7832,1094
940 DATA 8A9F06027E1213237E12,647
950 DATA 1B7AC60857230D200721,562
960 DATA F39F10EC1805C810E718,1154
970 DATA 0006003E03CB653E033E,502
980 DATA 03D9C30D9ED921EF9F06,1240
990 DATA 027EE60728033518051E,520
1000 DATA 2016403D2310F006031C,507
1010 DATA 3E0835F2CA9F3E05364F,926
1020 DATA 1C2B35F2CA9F3E02364F,924
1030 DATA 2B3526002EE021009E22,629
1040 DATA FE9DD9C30D9E00000000,994
1050 DATA 0
1060 DATA 0
1070 DATA 00000030101FD4000000,307
1080 DATA *
1090 DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
```

BIONIC COMMANDO — AMSTRAD

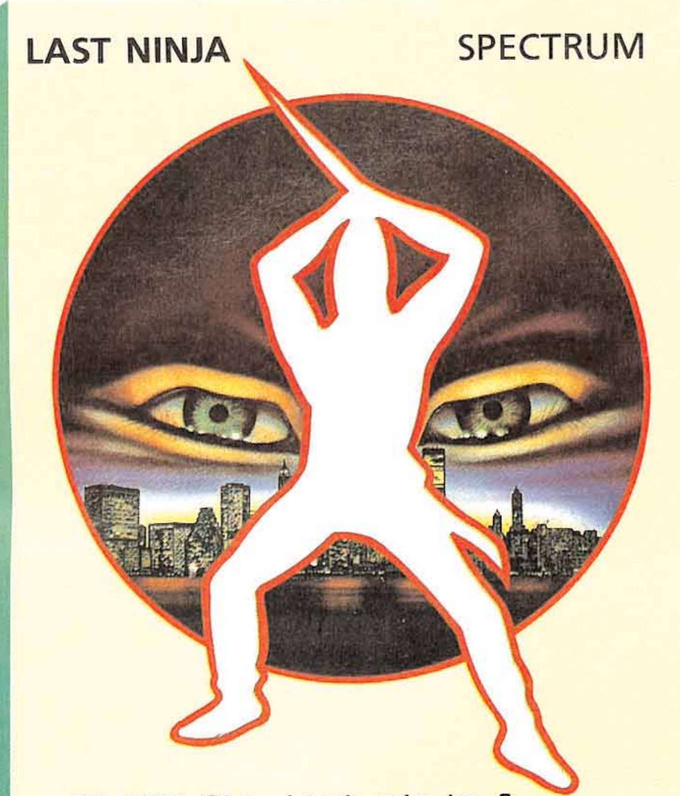
```
1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM     Por: David Rodriguez
10 MODE 1:l=140
20 FOR x=&BF00 TO &BF4B STEP 12
30 l=l+10:READ LIN$,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";l:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT"Vidas Infinitas (S/N):"
,a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
120 INPUT"Tiempo infinito e inmunidad (S
/N):",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
130 CALL &BD37:LOCATE 1,24:PRINT"    - I
nserta Cinta BIONIC original - "
140 MEMORY &87FF:LOAD"!":MODE 1:CALL &BF
00
150 DATA 2100881100A0011B00EDB03E,351
160 DATA C9321BA0CD00A03EC32121BF,525
170 DATA 329088229188C31B883A0000,425
180 DATA B720093EC8323A0FAF327A0E,3CA
190 DATA 3A0100B72007AF32AB0E32CC,3B1
200 DATA 0E3ED2329002AF3291023292,41A
210 DATA 02C393020000000000000000,15A
```



PACMANIA — SPECTRUM

```
  30 REM **      J.E BARBERO      **
  45 REM ** SPECTRUM  48/128K **
  60 REM ****** PACMANIA *******
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 32768
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""CODE 24300
 100 POKE 24363,181: POKE 24364,
95: POKE 24389,181: POKE 24390,9
5
 200 FOR N=24501 TO 24507
 300 READ A: POKE N,A
 400 NEXT N
 500 DATA 175,50,69,137,195,48,1
17
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24300
```

LAST NINJA — SPECTRUM



```
  10 REM The last ninja 2
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: C
LS
  40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
  50 RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

```
 1  DD21DB83112A0B3EFF37  1046
 2  CD560530F1F32137C411  1065
 3  1BF401CD0AEDB0212CF4  1221
 4  11BC0AE5D5351B7A23B3  1073
 5  20F9E1011100A7ED42EB  1229
 6  E101110093ACDFEFE31   1072
 7  20E321CAFB11C9FB01CA  1417
 8  7B3600EDB8310000DD21  901
 9  E8FE11E800CD40FE210E  1305
10  621100FA01A800EDB0C3  1142
11  00FAAF32FF82DD210040  1178
12  11FF1721B3FD22B1FDCD  1429
13  F6FCF33AB3FEA7C2CBFB  2047
14  FD213A5CED56215827D9  1136
15  AFD3FEED4F3E3FED4731  1438
16  D85C21005E0192937EEE  1093
17  C677230B78B120F6AF32  1163
18  E28E3EC332BCEE2139F3  1434
19  22BDEE215FFA1163EF01  1195
20  4900EDB0C3805D119293  1212
21  CD95F2D0F5E5D5C52173  1836
22  F33A409CBE2805232323  861
23  18F5AF235E2356123EC3  969
24  32BCEE2139F322BDEE21  1303
25  39F31163EF014900EDB0  1142
26  C1D1E1F1C9DD998C218F  1759
27  8F03A18EAF298E0AD68F  1174
```

DUMP:	40.000
Nº BYTES:	270

THUNDER BLADE — SPECTRUM




```
  10 REM Cargador Thunder Blade
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS : DIM a(8): RES
TORE : FOR n=1 TO 8: READ a(n):
NEXT n: DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65136,0: POKE 65139,0
  50 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN LET v=VAL a
$: IF v>=0 AND v<=8 THEN POKE 65
144,a(v): GO TO 70
  60 POKE 65142,0
  70 INPUT "Inmune a los choques
? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN
 POKE 65152,0: POKE 65155,0
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  90 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
```

LISTADO 2

```
  1  40004000000A0009FA12  415
  2  9CBB591800005B0000F4  791
  3  FBFDFB00000000F3ED7B  1358
  4  43FECDABFC1E013E08D3  1261
  5  FE2632069C3E16CDF5FA  1288
  6  30F53EC6B830F02520EF  1333
  7  06C9CDF9FA30E678FED4  1775
  8  30F4CDF9FA30DC3EC332  1571
  9  10FBDD2119FA110200ED  1052
 10  5F06122E017806D7CDF5  957
 11  FAD03EE4B8CB153E16D2  1450
 12  60FA3A18FA853218FA65  1236
 13  3AA7FCAAABDDACDDADAD  1778
 14  DD7700060ACB63280D3A  769
 15  A7FCC606839232A7FC05  1374
 16  05053AA7FCC60632A7FC  1160
 17  DD231B7AB3C25DFAC3BD  1505
 18  FA11EAFAED53A9FA8106  1625
 19  02D17AB3C8DDE118A02A  1384
 20  19FA110006ED52C253FC  1146
 21  21D8FA22A9FADDE11101  1416
 22  000602C35DFAD17AB3CA  1258
 23  ABFAD5DDE11311010006  1123
 24  04C35DFA0606D17AB3C8  1264
 25  DDE1C35DFACD09FBD0C3  1852
 26  FCFA7BE607CA3FFB3E00  1440
 27  C307FB3E133D20FDA704  1051
 28  2003C953FCDBFE1FC8A9  1444
 29  E62028F1792F4F3E00F6  1098
 30  08D3FE37C9D905C26DFB  1505
 31  1C7BFEAA20182190FB22  1093
 32  FAFA23D93E10C309FBD9  1502
 33  2127FB22FAFA1EA71801  1079
 34  00160A7BD6A74F060021  654
 35  A8FC097E01803D6F2600  894
 36  094F3E50914F06037A16  607
 37  48D9C309FB783287FB06  1306
 38  047E1214230D20072180  416
 39  3D10F41805C810EF1800  829
 40  06003E02CB65D9C309FB  1046
 41  D921A8FC06027EE60728  1081
 42  033518051E2016403D23  329
 43  10F006031C3E0835F2C3  853
 44  FB3E05364F1C2B35F2C3  1012
 45  FB3E02364F2B3526002E  628
 46  E021FCFA22FAFAD9C309  1714
 47  FB22F0FBED53F2FBDD7E  1936
 48  00AEDD770023DD230B78  936
 49  B1C81B7AB320ED2AF0FB  1507
 50  ED5BF2FB18E400000000  1073
 51  7C2117FA8623BE205621  940
 52  000022A9FA22FAFAAF32  1212
 53  10FB328FFA329CFA3A68  1328
 54  FB673A47FB4F06036936  981
 55  002C10FB247CE60720F2  982
 56  210040110018DD21F089  769
 57  011070DDE5C5CDCDFBC1  1630
 58  DDE1211BFA110C01CDCD  1196
 59  FBC36DFE000000000000  809
 68  000000000000000C700   199
 69  301830F3DD2147FE2A45  1053
 70  FEDD7E03070707E6073C  922
 71  4F57D9DD6E00DD6601DD  1259
 72  460278E63F5FDD7E03E6  1160
 73  1F878787577801040 0DD  869
 74  090707E603FD67434DFE  1010
 75  023005FD6A424D543CCD  906
 76  CFFDD92B1520C9060051  1061
 77  7AD9CD17FDCDCFFDD9B0  1878
 78  471520F278B720EB7CB5  1241
 79  20A5FD213A5C215827D9  1010
 80  C9CDC2FDED7326FDF9F1  1986
 81  E1D1C1FDE131FFC3B7C8  1987
 82  FD7CFE02301CCD99FDCD  1525
 83  B3FDCD80FD3EFF05C069  1637
 84  62CD65FD4D54FD453EFF  1457
 85  1DC03CC9CD99FDCDB3FD  1730
 86  CD65FD3EFF05C04369CD  1450
 87  80FD4D3EFF15C03CC9FD  1502
 88  7CB7EA6DFD2DC92CC924  1430
 89  7CE607C07DC6206FE6E0  1473
 90  C87CD60867C9FD7CB7EA  1644
 91  6FFD257C2FE607C07DD6  1340
 92  206F2FE6E0C87CC60867  1277
 93  C9FD7CB77CEAA1FD2FE6  1810
 94  07C0E57C1F1F1FE603F6  1124
 95  5867CDB3FDE1C9D5EB2A  1744
 96  43FE73237223 2243FEEB  1210
 97  D1C96F260087876587 6F  1208
 98  01E9FD09C9E5C5F5D97A  1707
 99  D9CDC2FD010A000922E7  1154
100  FDF1C1E1ED73F0FD31FD  2059
101  FDFDE5C5D5E5F531FFC3  2118
102  C95000FF3F2000FF2000  918
103  02000000000000000000  2
110  0003C40100FF57A01881  855
114  000000AF32ECA33222A4  872
115  32DD5C3E0032F3893E18  941
116  32EF9B32019CC3CC5C00  1142
```

DUMP:	40.000
Nº BYTES:	1159

SAVAGE — COMMODORE

```
10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 FORT=320TO359:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
21 FORT=49375TO49458:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>14713THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"PARTE (1,2,3)";P:ONPGOTO 40,60,70
32 GOTO 30
40 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE$<>"N"THENPOKE325,141
42 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THEN46
44 POKE328,141:POKE331,141:POKE334,141
46 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$<>"N"THENPOKE339,141
48 GOTO 90
60 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THENPOKE342,141
62 INPUT"ATRAVESAR TOTEMS (S/N)";A$:IFA$<>"N"THENPOKE345,141
64 GOTO 90
70 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$<>"N"THENPOKE353,141
72 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)";E$:IFE$<>"N"THENPOKE356,141
90 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1:SYS49375:LOAD
100 DATA 173,13,220,169,173,44,105,126,44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,31,44,54,126,169,173,44,15,109
120 DATA 44,113,97,96,162,234,160,192,142,40,3,140,41,3,96,169,4,141
130 DATA 184,3,169,74,141,185,3,169,199,141,186,3,169,43,141,187,3,169
140 DATA 130,141,188,3,76,237,246,169,32,141,252,225,169,64,141,253,225,169
150 DATA 1,141,254,225,165,3,201,226,208,18,169,101.141,185,3,169,239,141
160 DATA 186,3,141,188,3,169,133,141,187,3,76,189,3,70,86,67
```

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 STFM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 STFM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 STFM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 STFM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.





	ATARI 520 STFM	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.500.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07 – José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69

NUMERO UNO COMUNICACION

Dos máquinas frente a frente



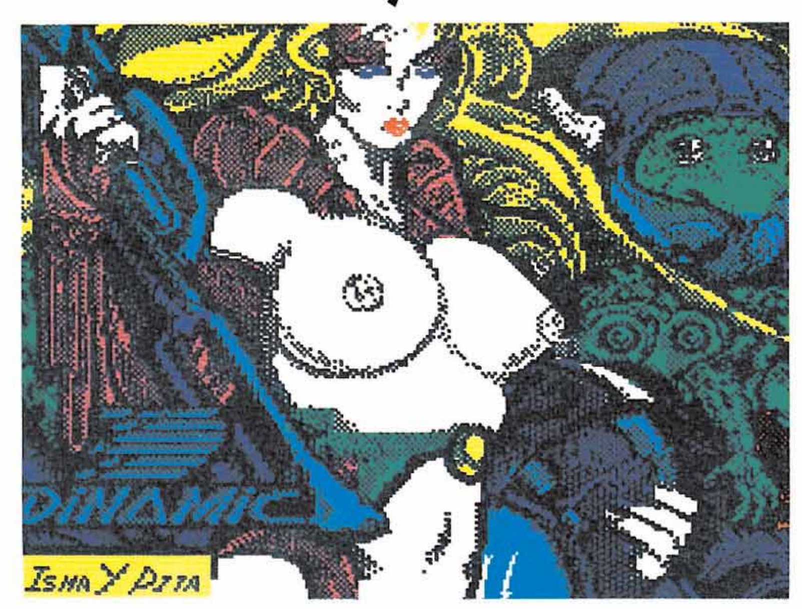


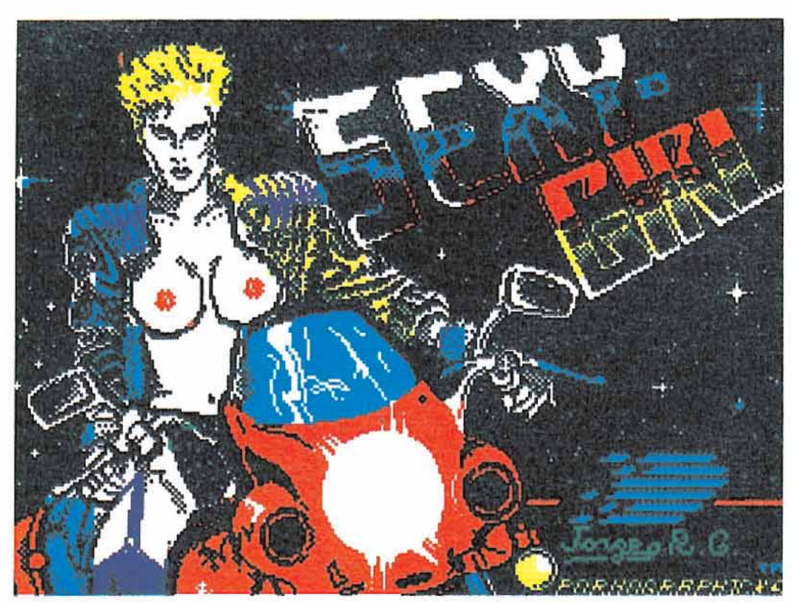
Recientemente visitó nuestro país el campeón mundial de ajedrez, el soviético Gary Kasparov, con motivo de una serie de actividades organizadas por la Comunidad Autónoma de Madrid, entre las que se incluyeron la disputa de partidas simultáneas de este apasionante e instructivo deporte.

Durante el transcurso de estas jornadas se tuvo acceso a una parte de la vida del campeón prácticamente desconocida para el gran público: su gran afición por las computadoras. En concreto, Kasparov cuenta con un equipo Atari St que utiliza tanto como contrincante en sus entrenamientos como para archivo de almacenamiento de las partidas disputadas por sus contrarios.

Sin duda debe ser un increíble espectáculo contemplar el enfrentamiento sobre el tablero de estas dos grandes máquinas: una del ajedrez, y otra de los videojuegos.

La otra pantalla

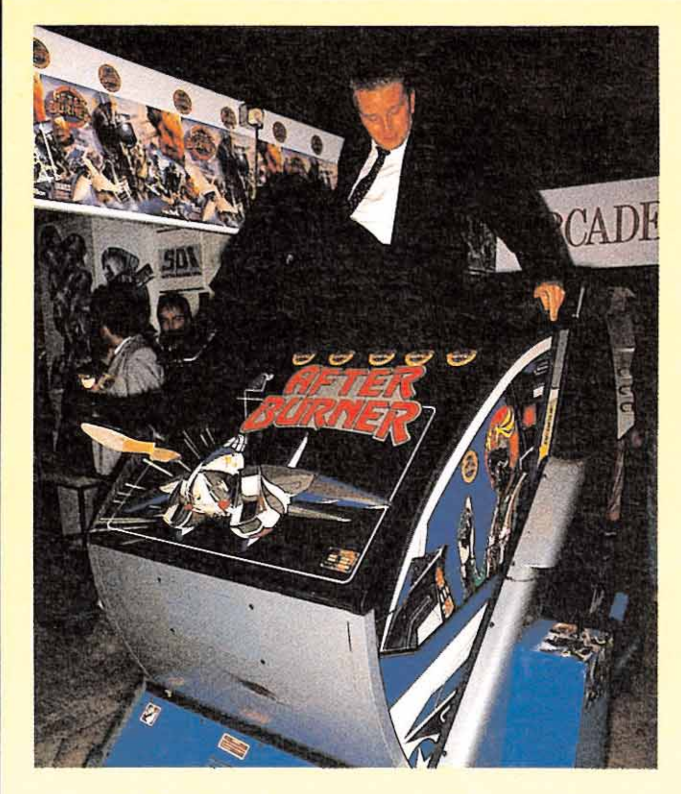




Especial DINAMIC

Hablar de juegos Dinamic es hablar de espectaculares portadas, habitualmente ocupadas por chicas tan voluptuosas como explosivas. Esto parece no haber pasado desapercibido a todos los fanáticos de los diseñadores gráficos, quienes han hecho desfilar estas pantallas por sus ordenadores con el lúdico fin de hacerlas víctimas de sus expertas manos.

El resultado, ya lo veis, sencillamente no apto para menores de 18 años ni para cardíacos, porque de infarto es el nuevo aspecto que presentan las protagonistas de «Phantis» y «Turbo Girl» gracias a Ismael Llaria y José Rodríguez Lozano, respectivamente.



¡Son como niños!

Impresionante fue la pataleta que agarró Rod Cousens cuando se enteró de que tenía que devolver la máquina original de «Afterburner» que Sega había entregado a Activision para que estos realizaran su conversión. Como podreis apreciar en la imagen, se aferró a ella desesperadamente a la par que vociferaba sin cesar cosas como «—¡Nene quelel su jubete!», «—¡Chincha rabiña que es sólo pala mí!» o «—¡Se lo voy a contal a Mamaaaa...!».

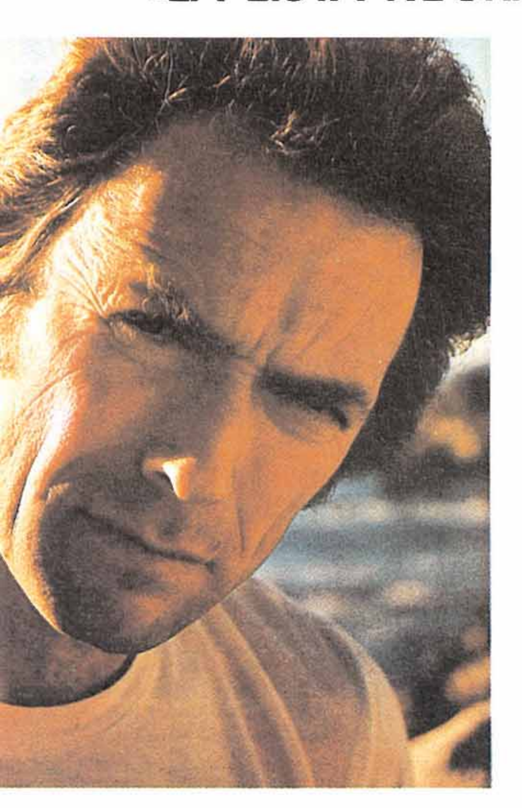
Bromas aparte, la instantánea fue tomada durante el Pc Show, y es una buena muestra del entusiasmo mostrado por Rod sobre todo lo relacionado con lo que sin duda ha sido su lanzamiento más fuerte de la pasada campaña de navidad.

el HUMOR de Ventura & Nieto



Por Santiago ERICE

«LA LISTA NEGRA»



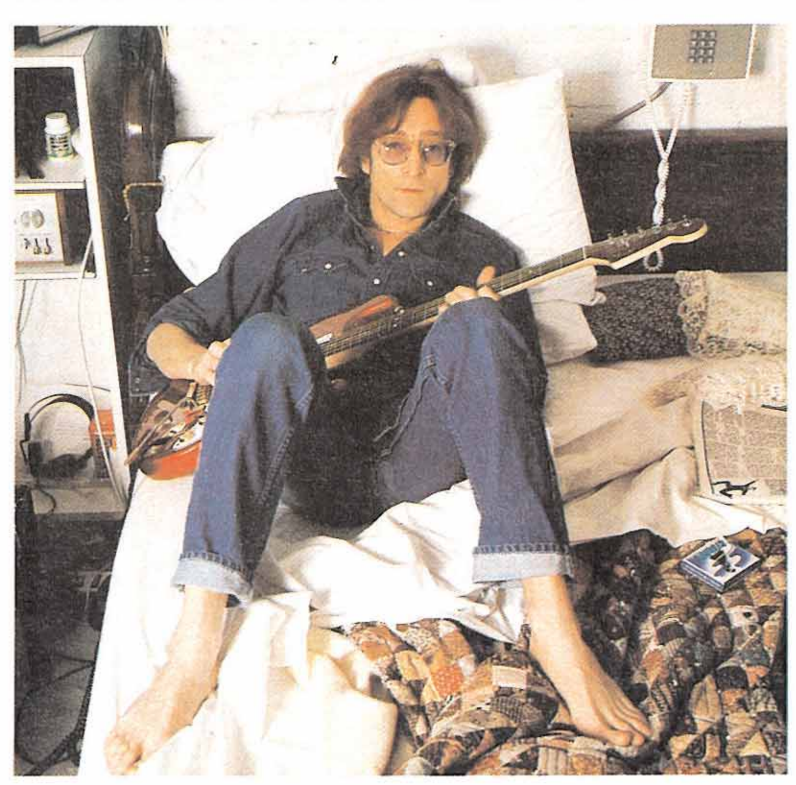
EL REGRESO DEL HOMBRE IMPASIBLE

Vuelve Harry el sucio, alias Clint Eastwood. El hombre que no ríe nunca, se retrata en los grandes cartelones de los cines de estreno y en una lista negra de personajes que uno a uno van siendo asesinados por un tipo absolutamente pirado, de esos que sólo existen en San Francisco o en las películas americanas de policías y ladrones.

El gesto v la figura impasible de Clint Eastwood vuelve a dar regalitos a diestro y siniestro con el enorme pistolón (Smith & Wesson modelo 29) que tan famoso le ha hecho en los bajos fondos de la ciudad. En esta ocasión, Harry el sucio vuelve a ser un personaje de palabras limitadas, ademanes casi inexistentes e ideología de patio de colegio de monjas o de selva de Tarzán (yo, bueno; tú, malo, y la Smith & Wesson modelo 29 pone las cosas en su sitio por los dos).

Junto a Clint Eastwood trabajan en «La lista negra» un chino experto en kung-fu, Lvan Kim; una periodista un poco boba que se enamora del héroe, como es de recibo, Patricia Clarkson; David Hunt, el malísimo, y Liam Neeson, un director de películas que no tiene nada mejor que hacer que elaborar la famosa lista negra que da título al film. El resto es fácil de imaginar. Buddy van Horn, el director, ha realizado un trabajo cuyo único objetivo es que el hombre impasible chupe cámara. Algunos seguimos siendo más felices viéndole en las películas del Oeste de Sergio Leone.

IMAGINA A JOHN LENNON



CUESTIÓN DE PUNTOS DE VISTA

El héroe estaba tranquilo en la tumba. Ocho años después de su muerte a manos de la pistola de un psicópata, los fans de John Lennon no permiten que se marchiten las flores de su lápida, los alcaldes de países tan remotos como España dan su nombre a plazas y calles, los editores publican biografías de tono rosa, sus objetos personales alcanzan precios millonarios en subastas para fetichistas, los colegios se llaman como él, su figura compite en pósters, con la de Che Guevara y Jesucristo... Y en esto llegó un periodista, Albert Goldman, y escribió una biografía escandalosa del ídolo.

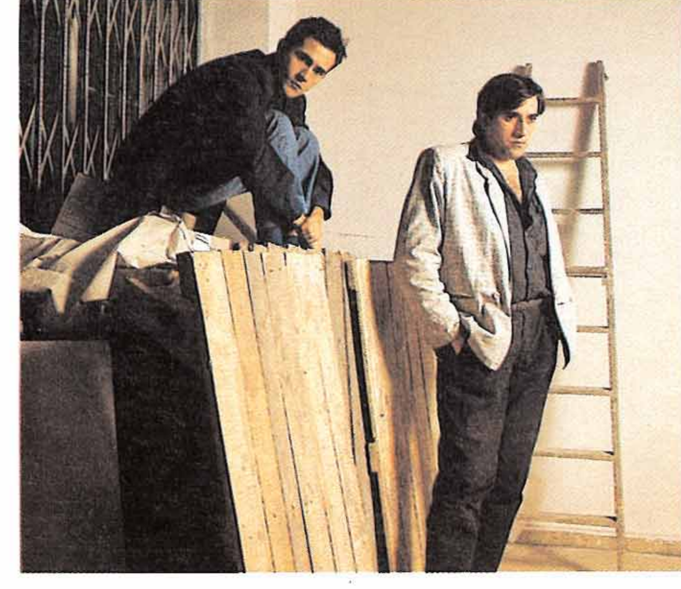
Curiosamente, las acusaciones de Goldman al ex Beatle son tomar drogas, practicar el amor con hombres y mujeres, acumular cargos en los archivos del FBI como elemento subversivo, poseer un carácter fuerte y pasional —excesivamente fuerte y pasional—, no llevarse como buenos hermanos con Paul McCartney..., ir de hippy por la vida, en pocas palabras. Y sus fans han montado en cólera. Han comprado el libro y se han escandalizado. Los valores de los sesenta y setenta que hicieron de Lennon una especie de dios de andar por casa, ya no sirven en los ochenta y en los noventa. Entonces eran jóvenes hippies, ahora son cuarentones yupies.

Y la primera en montar en cólera ha sido Yoko Ono. Y como contrapropaganda ha encargado a Andrew Soit y David Wolper la elaboración de una película, «Imagine: John Lennon», en la que el protagonista se convierte en una especie de hermanita de la caridad que jamás a roto un plato. Rodada con todo lujo de medios, con imágenes de archivo en bastantes casos inéditas comercialmente, con entrevistas a amigos y conocidos, que, como es normal, hablan bien del muerto, con su música, con su voz... Un pastel rosa apto para todo tipo de públicos, algo así como el panegírico que cualquier dictador de tres al cuarto encargaría para ser emitido por televisión después de muerto.

«LA CULPA ES SUYA»

EL ROCK DE LA COARTADA

Para empezar, digamos que La Coartada actual no tiene nada que ver con anteriores trabajos, y mucho menos con antiguas formaciones de la banda. La Coartada son ahora, oficialmente al menos, José Antonio Gómez (ex Aviador Dro) y Santiago Agudo (ex Ciudad Jardín y ex Nativos). Junto a ellos, Kike Jiménez (de Los Cardíacos) produce el disco y les apoyan con sus instrumentos Luis Miguel Puche, Juan Antonio Nieto, Juan Carlos Argüello, Julio Aguilar y José Carlos Sánchez.



Para seguir, digamos que «la culpa es tuya», el nuevo Lp de La Coartada, es rock, es pop, es reggae..., es una mezcla de sonidos urbanos y tropicales en la que se dan la mano Jack el destripador, el final del verano, la compañía telefónica, las chicas malas, Babilonia y una larga lista de seres, hechos y sucesos, tan reales como la vida misma.

Para terminar, digamos que el regreso de La Coartada es una vuelta sin llenarse la boca de palabras como colegas y auténticos, que cada vez suenan más falsas que los anuncios de la Renfe. Es una vuelta con unas cuantas buenas canciones y unas historias a mitad de camino entre la ironía amarga y la desesperanza cotidiana.

ROBERT REDFORD

LOS BUENOS TAMBIÉN PIERDEN



A la mujer fatal llamada Ava Gardner le va a sustituir, los martes en televisión, Robert Redford. Ella era cautivadora, la novia sobre la que nos previenen las madres, la pasión, la gran estrella de Hollywood, la mala de la película. Él es el chico guapo, todo bondad e ingenuidad que las enamora con la mirada para casarse.

Televisión Española ha programado doce películas de este actor-director que, inevitablemente, provocará los celos de los galanes masculinos. Siempre nos quedará el consuelo, no obstante, de que pese a su ingenuidad y pinta de chico normal, es una estrella sólo accesible a través de fotografías, por lo que la competencia no traspasará el umbral de la imaginación. Algo así como lo que ocurría con Ava Gardner, pero al revés. Y, además, podremos decir también: «es muy bajito, no vale nada».

El ciclo incluye «Propiedad condenada», «Descalzos por el parque», «Dos hombres y un destino» (junto a Paul Newman), «El descenso de la

LA GUARDIA



COUNTRY DESDE GRANADA

El cuarteto La Guardia no son la versión granadina de Duncan Dhu, sus únicos puntos de contacto son las guitarras acústicas, lo que equivaldría a decir, es un suponer, que Julio Iglesias y Madonna hacen una música similar, porque entre sus acompañantes hay unos tipos que tocan el bajo. A La Guardia también se les ha comparado con Los Secretos de la última época, sin importar que las canciones de éstos contemplen el lado oscuro y pesimista de la vida (la chica no me quiere, estoy borracho, en las calles siempre llueve...), y las de los granadinos sean más optimistas y, sobre todo, adolescentes.

Aunque La Guardia ya ha editado algo en pequeñas compañías independientes; es «Vámonos» el primer disco que va a tener una cierta trascendencia comercial. Es un trabajo con obvias influencias country, un country pasado por el tamiz de Sierra Morena. Quieren comerse el mundo, y alguien les ha dicho que para comerse el mundo, nada mejor que montar un club de fans. Son juveniles en edad y música. Les gusta el blanco y negro, se tiñen de melancólicos y aún no han sido maleados por la industria. Agotado el filón de Madrid y Vigo, las compañías discográficas lanzan miradas a provincias, y en una de ellas, cuatro chicos de Granada llamados La Guardia querían ser artistas.



muerte» «Un diamante al rojo vivo», «El candidato», «Las aventuras de Jeremías Johnson», «Tal como éramos» (aquí lloran todas en sus andanzas con Barbra Streisand), «El golpe» (primera nominación para el oscar), «El gran Gatsby», «Todos los hombres del presidente» y «Brubaker».

Con Robert Redford no hay héroes a lo rambo, sólo un tipo bueno de ojos azules e íntegro que se lleva coscorrones por su honradez, aunque finalmente, antes del «The End», salga triunfante y con la chica colgada del brazo. Es el perdedor, pero no tanto, el fracasado que siempre triunfa, el chico que inspira instintos maternales y que se convierte en una estrella porque no va de estrella. ¡Ni siquiera sale mucho en las revistas del corazón!

TVE Y LOS CONCURSOS

CHICHO ATACA DE NUEVO

Si las previsiones de televisión española se cumplen, que habitualmente para estas cosas no se cumplen nunca, el nuevo concurso de Chicho Ibáñez Serrador estará en pantalla un día de estos de febrero.



El inventor del «Un, dos, tres, responda otra vez» quiere hacernos olvidar el consumismo de oropel representado por «El precio justo» y, sobre todo, no quiere que comparemos su nuevo concurso con Mayra y sus chicas. Son cosas totalmente diferentes, dice.

Chicho tiene vista para hacer productos populares y ha inventado para su programa una trama ecologista y naturalista, intentando conseguir que el perro Pippin siga buscando un amo por esos mundos en los que todavía no se ha inventado la televisión. La pequeña pantalla se va a llenar de bichitos y florecitas, de preguntas con respuesta y de concursantes ilusionados. Los periódicos, de las críticas de los críticos, que para eso les pagan. Y el nuevo programa de Chicho, con Laura Valenzuela o cualquier otra presentadora, calentará los índices de audiencia, esos misteriosos artilugios que nadie conoce, pero a los que todos seguimos con la fe ciega que servía a nuestros antepasados para mover montañas, y que a nosotros, más prosaicos y postmodernos, sólo nos son útiles para cambiar de canal.

MICRO Manía

Si no los tienes Pídenoslos

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANIA. Puedes hacer tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00.

1



Black Beard • Garfield Guerra Vajillas • Pink Panter • Road Wars • Rolling Thunder • Tank • Target Renegade • Tour de Force • Turbo Girl • Venom • Strikes Back

2



• Cybernoid • Chain Reaction • Deat Whish-3 • Desolator • Gutz • Hunda • Karnov • Mad Mix Game • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Platoon

3



• Abadía del Crimen • Beyond The Ice Palace • Capitán Sevilla • Chain Reaction • Gothik • Magnetron • Mr. Weems • Pájaros de Bangkok • Skate Crazy • Street Sports Basketball • Yie Ar Kung-Fu

4



Andy Capp • Batman • Chicago's 30 • Desolator • Emilio Butragueño • Hopping Mad • Mickey Mouse • Silent Shadow • Skate Crazy • Terramex • Tetris • The Race Against Time

5



Arkanoid • Aspar G.P. Master • Daley Thompson's • Dark Side • Gryzor • Humphrey • Jet Set Willy • Livingstone, Supongo • Marauder • Meganova • Overlander • Skate Crazy • Street Fighter • Vindicator

6



1943 • Bionic Commando • Coliseum • Earthlight • Operation Wolf • Road Blasters • Samurai Warrior • Spitting Image • The Games Winter Edition • Typhoon • Vampire's Empire • Virus • Where Time Stood Still

7

Addicta Ball • Artura • Barbarian II • Cybernoid II • Earthlight • Empire Strikes Back • Intensity • Live and Let Die • Mickey Mouse • Navy Moves • El Poder Oscuro • Rock'n Roller • Sol Negro • Soldier of Fortune • Street Figther • Thunder Blade • Triple Comando • Typhoon

8



Afterburner • Barbarian • Crazy Cars • Daley Thompson's • Live and Let Die • Navy Moves • Paris Dakar • Road Blaster • Robocop • Savage • Wells & Fargo


TUAREG
¡¡La Aventura está servida!!
Marrakech, 23 de enero de 1900. La noticia ha corrido como la pólvora. Ait-Amar, la hija del sultán Abdul Aziz, ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros bereberes ansiosos por conseguir la fortuna de su padre.
El mensaje recibido en palacio ha sido claro y breve: "Si aprecias la vida de tu hija, deberás entregarnos en la Mezquita de los Escribas, al anochecer del día 26, la mitad de todos tus bienes."
... ¡SOLO TRES DIAS! Ese es todo el tiempo del que dispone Ben-Yussef, capitán del ejército del sultán y más conocido como El Tigre Negro, para intentar evitar lo inevitable.
Por medio de sus contactos sabe que Ait-Amar se encuentra en algún lugar de la "Kashba", lo que no es mucho saber, conociendo como él conoce la complejidad de ese barrio árabe, pero tiene que intentarlo. Si lo consigue quizá la bellísima hija del sultán se fije en él..., ¡lleva tanto tiempo admirándola en silencio!
En la Kashba sabe que encontrará amigos que le ayudarán, incluso algunos le darán pistas y le guiarán a través de las intrincadas calles, pero también sabe que tendrá que conseguir dinero para comprar armas con las que defenderse de sus enemigos, comida para mantener sus energías y alojamiento para protegerse de las frías noches del desierto.
TUAREG es el primer juego interactivo realizado íntegramente en España en el que los personajes se comunican contigo de forma "inteligente" y participan de manera activa en el desarrollo de la acción, dándote consejos, poniéndote dificultades, etcétera.
ERBE
topo soft
Distribuidor exclusivo: ERBE SOFTWARE
C/ Serrano, 240
Tel. 458 16 58
28016 MADRID
Núñez Morgado, 11 · Tel. (91) 314 18 13 · 28036 MADRID